2001年3月号 总79期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

古墓丽影之传奇

劳拉，一个极富传奇色彩的女性
从她的游戏、影视、传媒……
到您的身边，让我们回顾一下整个故事的始末。



吸血鬼：渴血的精灵

德古拉、恶魔城、西蒙、避世救赎、吸血僵尸惊情四百年……
一篇为您讲解吸血鬼来龙去脉的必读手札。



电脑桌球高手完全攻略

还是不懂如何征服这块球桌？无论是在电脑上还是球室里，
本文讲述的技巧都是 COOL 炫男士最体面的标签！

软硬武略

如何挑选满意的光驱
今日主流 CPU 面面观
Intel 815EP—想说爱你不容易
认识 OpenGL
细说 AGP Pro 规范
物超所值的“小旋风”数字手柄
空间真感受—“3D 未来眼”
RADEON LE 的第一次亲密接触

三月快讯

世嘉的生死抉择
“黑客”打入游戏市场
Blizzard 回顾创业十年
“毁灭战士”喜获终身成就奖
Maxis 勇闯网络世界
奥美电子上海分公司正式成立

新作前瞻：荣誉勋章：盟军的攻击，真实战争，神话III狼的时代，梯队永世：谎言的面对，超时空英雄传说III狂神降世，六翼天使，魔界争霸：镜子战争，闪电行动，重案追击，上帝：谎言之剑，独立战争II浩劫边缘……

电玩资料夹

评点报告：轩辕伏魔录，节奏鼓王，黑暗王朝II，哥萨克人：欧洲战争，NBA Live 2001，千年，航海世纪II

堕落天使 全面解析
仙狐奇缘 完全攻略流程
傲世三国 乱世制霸方略
美洲征服 图解战术指导（上）
职业杀手代号 47 攻略补完

麻辣玩家

玩家沙龙：给一点掌声
文渊阁：浪人

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183



敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活

古墓丽影历代记

TOMB RAIDER CHRONICLES

龍族

DRAGON RAJA

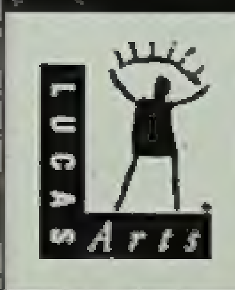


猴岛小英雄

猴岛大逃亡

中文版





EA
ELECTRONIC ARTS
电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
地 址 北京首都体育馆南路6号
新世纪饭店写字楼1058室
邮 编 100044
电 话 010 68492168
传 真 010 68492169
网 站 www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地 址：北京市朝阳区工体东路16号
邮 编：100020
电 话：010 65002895

古墓丽影历代记

TOMB RAIDER CHRONICLES

劳拉生死不明
一切就此结束？

在劳拉神秘失踪以后，她最亲密的朋友们聚集在她的住所，为她和她的荣耀举行纪念仪式，追忆劳拉以前的冒险经历……

“古墓丽影”经典引擎的最后演出
全面回顾劳拉的探险历程，揭示鲜为人知的惊险之旅。
新动作——走钢丝、双臂大回环
更丰富的武器组合方案，新增了狙击步枪、抓钩枪和氯仿。
PC版独有的官方关卡编辑器，还可以享受到世界各地的骨灰级玩家自己编制的关卡！

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

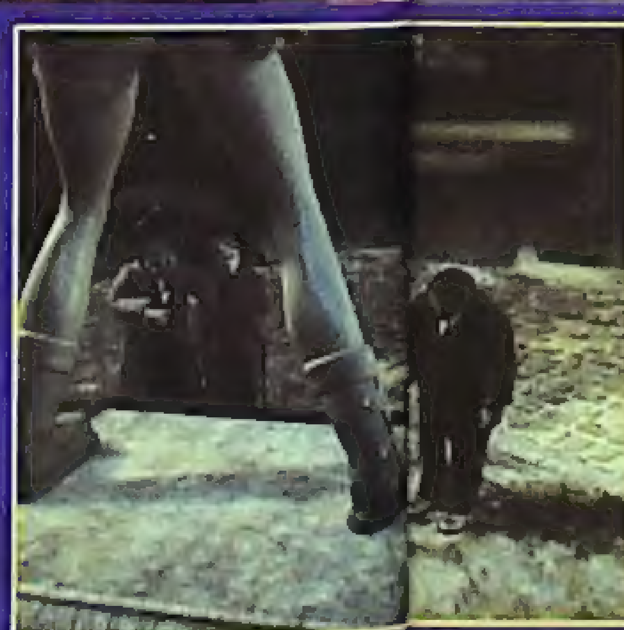
EIDOS CORE

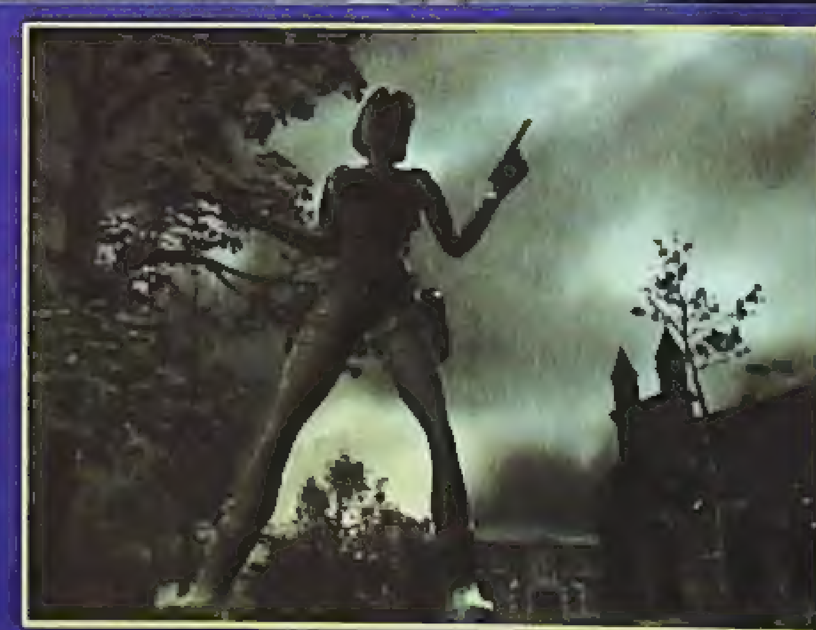
连邦 WWW.FEDERAL.COM.CN 北京连邦软件股份有限公司 销售总代理 邮编：100080 联络：连邦销售部 电话：(010)62525338
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层 游戏频道：games.federal.com.cn

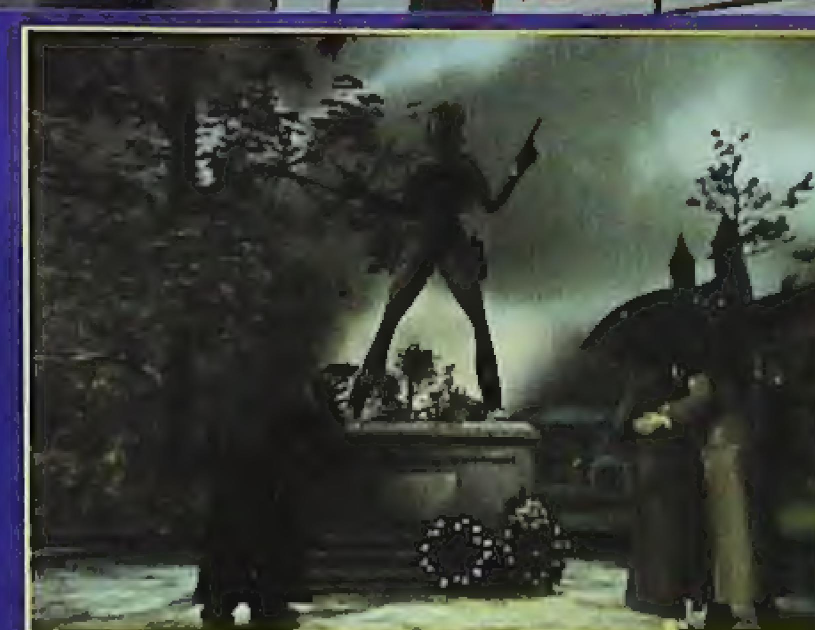
48元/2CD













完全忠实于美国梦工厂著名卡通片《小鸡快跑》的益智类游戏

48元



在这个混乱无序的社会里，面对惊天大阴谋，你该如何应付！

48元



在我们的正常社会里，我们可以毫无顾虑的在街上放心行走。然而在刺客冷酷的蓝眼睛里看到的却是一个到处潜伏着危险与威胁的世界。一个没有人可以信任的世界，一个在死亡游戏里的玩家，一个在无人知晓的残酷战场里奋战的战士。
死亡是他生活的方式……
现在轮到你了

48元

命运战士

当你看见枪火的时候，已经太迟了



48元









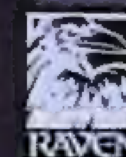
画面极度震撼的“命运战士”将带你进入全球最危险的热点战区。你的敌人是残暴凶恶的恐怖分子，你的任务，夺回四枚被盗的核弹。这是一场没有退路的战争，你是背负世界命运的战士。失败，决不允许。欢迎来到世界真实的另一面。

拥有从机枪到离子炮的强力武器
亲身体验前特种部队成员眼中的残酷世界
纵横全球六大危险战区，让人血脉贲张的特种作战
真实的伤害效果，26种不同中弹反应

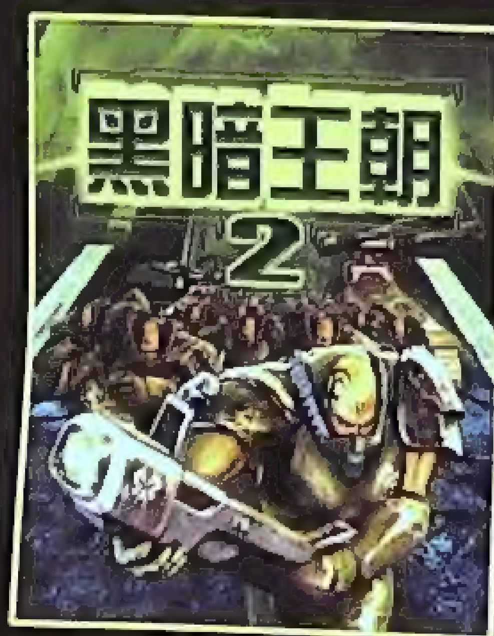


地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

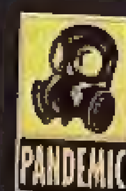




ACTIVISION



在残酷的受诅咒的年代，为了正义和自由而战
领略真正的3D即时战略大作
更加优秀的操控方式，更加清晰的提示信息
增强的多人游戏模式：结盟模式、团队模式、合作模式
全3D地图编辑器

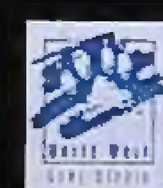


48元

体验长生不老的滋味，感受吸血鬼的人生

在黑暗中世纪的欧洲，勇猛的骑士在上帝的名义之下为消灭肆虐大陆的吸血鬼而战，然而残酷的命运却把他也变成了一个曾与之不共戴天的吸血鬼。正义和邪恶融合成一体。身负诅咒命运的你既要为伸张正义、铲除黑暗势力而作战；另一方面，你的吸血鬼本性却让使自己的行为无法控制。在内心痛苦的抗争中，游戏从中世纪开始，穿越了长达800年的时间长河，从布拉格和维也纳，到伦敦和纽约。你的命运，也将在新千年来临之际得到揭晓……

48元2CD







EVSoft 地球村 金版电子 TAKUYO

游戏类型：恋爱养成 制作公司：拓洋兴业 国内发行：晶合互动 版本：简体中文版

跃动的心

简体中文版

双 CD 48元

❤ 唯一可选男女主角的恋爱游戏，女孩子也要加入了，勇敢地追求自己心仪的男生呀！

❤ 7位女孩、5位男孩。你可以自由地追求喜欢的人，你还在等什么呢？

春季上市





上市热卖中！简体中文版
简装版：双 CD 38.00
精装版：双 CD 89.00 元
（送T恤、帽子）
◆ 媲美《文明II》的策略游戏
● [illegible]的巴洛克画风，展现海权时代欧洲[illegible]的人文景观。
● 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界。
● 支持各种多人连线对战功能。



上市热卖中 简体中文版
简装版：双CD 38.00元
豪华版：双CD 69.00 元
◆ 来自韩国的《心跳回忆》。
● 如何面对不同的爱情攻势充分展现自我的时机为了爱的力量努力吧！

晶合互动

北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮编：100089 电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
电话：010-82635558 传真：010-82634615

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045 信箱
邮编：100089
电话：010-82634092,82634107

分销电话 010-82634097,82634089
传真 010-82634088

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

ANCIENT CONQUEST

THE GOLDEN FLEECE

古代争霸战

惊喜价：38元

上市时间：2001 年 3 月
游戏类型：即时战略
制作公司：GREMLIN
国内发行：晶合互动
版本：简体中文版

唯一一款完全围绕海战而开发的即时战略游戏，发展建设你强大的海军。众多的船体，12 种魔法，让你完全投入激烈的海战。共 14 个战役，40 个任务，让你彻夜不眠。

晶合互动

北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮编：100089
电话：010－82635558 传真：010-82634615
电子函件 chanpin@popsoft.com.cn

分销电话 010-82634097,82634089
传真 010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045 信箱
邮编：100089
电话 010-82634092,82634107

EVSoft 地球村 ELLIPSE



简体中文版 双 CD 58 元
上市热卖中
◆ 地下城守护者与帝国时代的完美结合
● 类似《地下城守护者》的游戏规则。
● 超越《魔兽争霸 II》的兵种设计。
● 在尖瑞 100 排行榜中最高达到第 10 位。

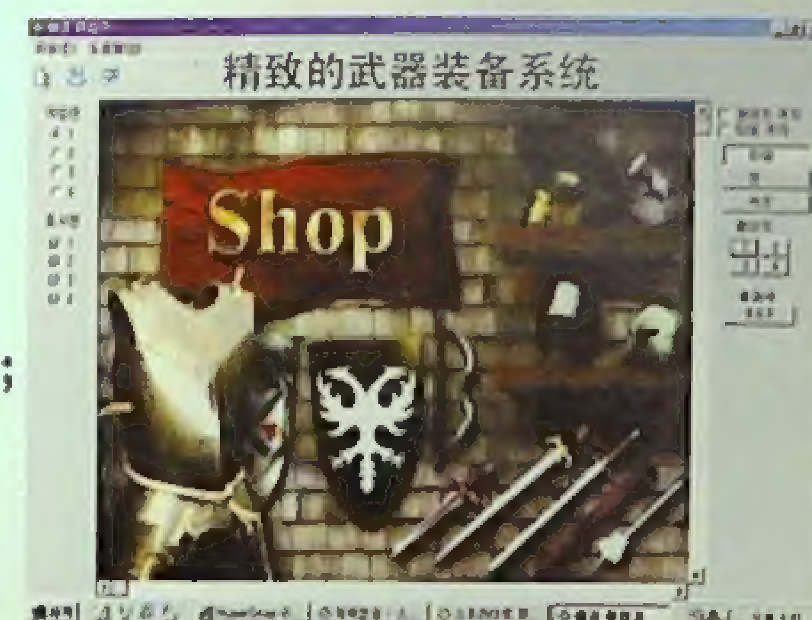


简体中文版 48元
上市热卖中（全彩说明书附赠游戏攻略）
◆ 另类《生化危机》
● 多种视角可任意切换！
● 华丽的声光效果，扣人心弦的剧情！
● 两位主角可随意转换，同时体验两种完全不同的战斗风格！

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

无需掌握任何语言，无需准备任何素材，需要的只是您的想象力！

用它能开发出像《暗黑破坏神》一样的游戏，您相信吗？
著名的动作 RPG《科隆战记Ⅲ》正是 100% 由它制作而成！
您制作的游戏可以在 WINDOWS 的任何版本顺畅运行；
庞大的素材库为您准备了所需的一切素材；
详尽的中文说明与体贴的帮助功能使您在游戏制作中倍感轻松；
每个游戏玩家不可错过的梦幻工具；
圆您一个振兴中国游戏开发事业的梦想！

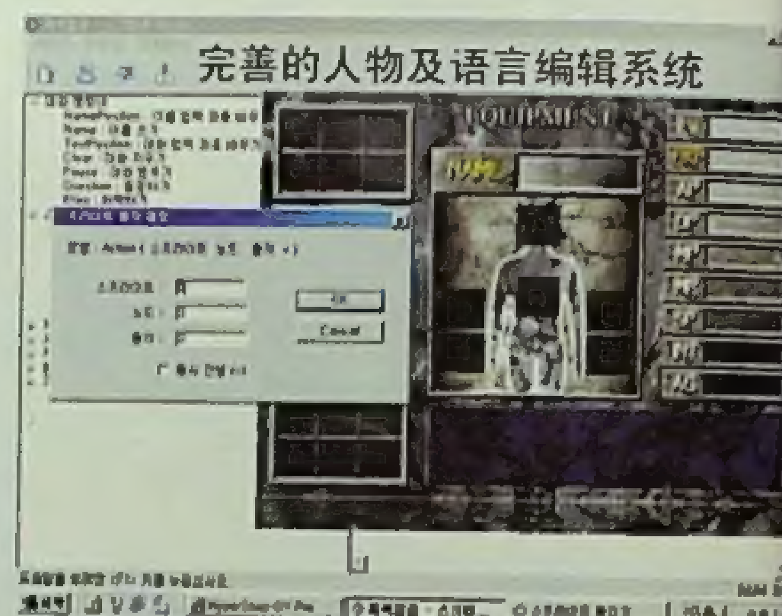


ACTION RPG DICE

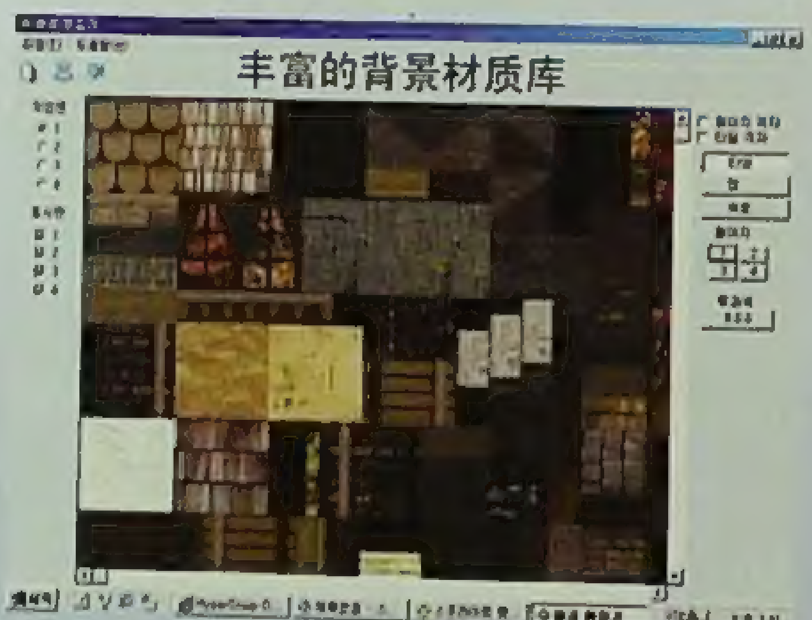
游戏制作大师

简体中文版

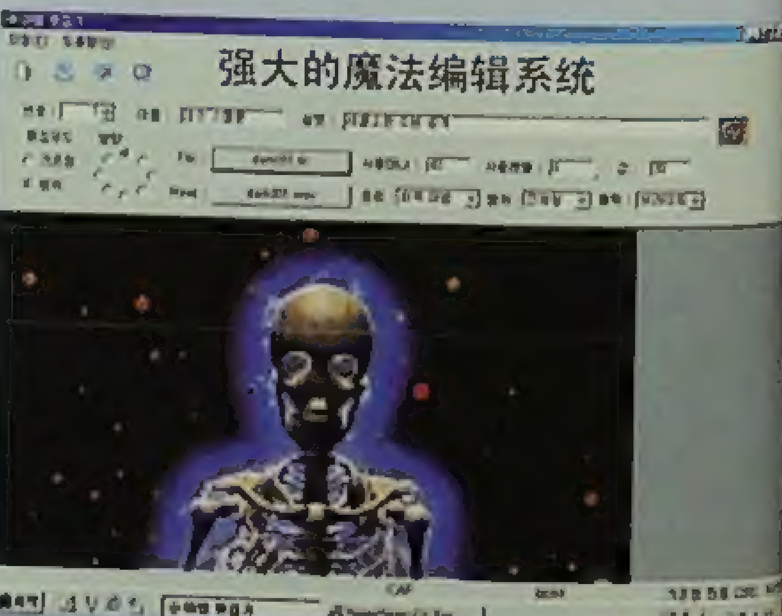
软件特点：
简单易学，素材丰富，能开发出像《科隆战记Ⅲ》一样的动作 RPG。不管您是开发高手还是初学者，都能轻易掌握它。



功能介绍：
支援各式电玩特效绘制
不论是星际大战还是远古神话都可一一呈现
脚本编辑功能
让您完全发挥天马行空的创意
音乐编辑功能 + 超大音效库
使游戏更加生动感人
超强人物绘制程式
让您创造出超 <IN> 的角色
强大的编辑工具
让您轻易创造出想要的场景



服务：
1．本公司将会跟踪市场销售情况，并会在《家用电脑与游戏》杂志网站提供相应的服务。
2．本公司会在《家用电脑与游戏》杂志及其它报刊开展系列讲座。
3．软件将配送详细操作手册。
运用《游戏制作大师》开发的游戏软件，作者拥有完全版权，可以自由销售。捷径公司愿意帮助推广和销售优秀的制作作品。



DANDA Design & Animation
Sofnet
捷径电脑 JJsoft
捷径出品

中国独家代理　北京捷径电脑公司
门市地址：北京海淀区阜成路 8 号西平房
咨询电话：010-68730166
销售热线：010-68520836
邮购地址：北京市 813 信箱（100037）

魔界争霸

镜子战争

魔界的黑幕徐徐拉开
远古的美丽豁然呈现
而美丽的背后却埋藏着无限杀机

2CD 简体中文版

捷径电脑 JJsoft

中国独家代理　北京捷径电脑公司
门市地址：北京海淀区阜成路 8 号西平房
邮购地址：北京市 813 信箱（100037）
咨询电话：010-68730166
销售热线：010-68520836







动作　射击　让您尽情挥洒
异形　尸体　这里有些恐怖

捷径出品
1月上市 25元



史诗般的战争从这里开始
梦一般的故事即将来临

捷径出品
2CD
1月上市 38元

2001年2月底两岸三地同步上市

轩辕伏魔录

轩辕剑战略版
天之痕姐妹篇

58元 简体中文版

3CD（含“天之痕”原声大碟一张）

轩辕剑系列
首次出击回合
战略游戏领域



绚丽鲜明的游戏画面







全新召唤兽系统登场

即时演算的3D战斗画面

金牌工作室DOMO涉足三维游戏制作第一波



亲切熟悉的物品栏



全新的雇佣兵游戏模式

Ubi Soft

生化危机3 复仇女神

再掀热卖狂潮

标准版 48元

白金典藏版 198元

白金典藏版内包括：

- ▲ 日本原版引进《生化危机3》原声大碟（2碟装）
- ▲《生化危机3》主题军用绒帽
- ▲《恐龙危机》“千禧龙の女”选美写真集……

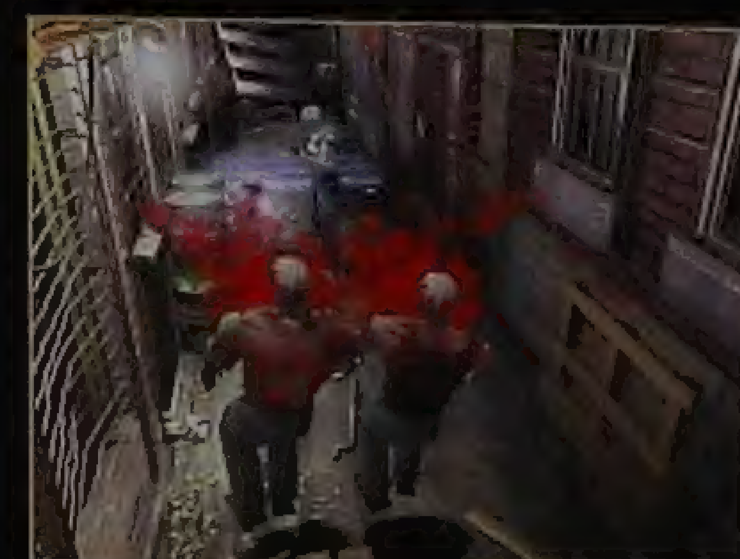
更多精美礼品等着你！！



育碧新千年新包装 全力出击

CAPCOM

简体中文版



更多的僵尸等待着你



贯穿游戏始终的神秘人物

感受NBA、感受真实

NBA LIVE 2001

EA SPORTS







电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室(100044)
电话：010-68492168 传真：010-68492169 网站：www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号（100020）
电话：010-65002896



看得更清







配有 Matrox G450 的个人电脑可接连两台显示器，与朋友玩对打游戏。

玩得更行

新产品！

Millennium G450

双头显示　凹凸贴图



您不可能追捕看不到的东西。

Matrox 新产品 Millennium G450 图形卡可将您的敌人显示得更清晰。Matrox 前所未有的 2D / 3D / DVD 图像质量和相片级的真实色彩，为个人电脑的游戏系统带来新局面。Matrox 双头显示（DualHead）功能使游戏能以一块图形卡在两个显示器上运行，将敌人显示得更清晰，并且为新的游戏方式提供了可能。硬件环境映像凹凸贴图（Environment-Mapped Bump Mapping）技术为很多 3D 游戏倍添真实色彩。

Matrox Asia Ltd. 亚洲太平洋总公司
电话：(852) 2281-5700　传真：(852) 2537-9530
技术支援热线：(852) 2281-5757

中国大陆代理：
中科实业集团(控股)公司多媒体技术分公司
北京市海淀区海淀路80号中科大厦B座305室　邮编：100080
电话：(010) 6262-1133 转 375　传真：(010) 6262-1133 转 390

雷射电脑有限公司
雷射中国地区指定分销商：成都明度电脑有限公司（上海分公司）
上海市天目中路428号凯旋门大厦东15楼　邮编：200070
电话：(021) 6353-1220　传真：(021) 6354-4750

Over 900 Awards

matrox
www.matrox.com/mga



2000年度E3最佳动作冒险游戏
精装版：含标准版所有内容，再
送
《奥妮》周边资料盘1张
攻略集1本
奥妮精美画册（全彩）1本
奥妮首办（模型）1个
仅售88元
预计3月15日上市
奥妮
简体中文版
标准版：
仅售48元
绝对超值
地球村 授权
Thor 世纪雷神 全国总代理
BUNGIE

HTTP://WWW.X-MUD.COM

LINGERING TALE

在遥远的若星汉大陆上

人類與魔族正進行着激烈的鬥爭

誰能為他們帶來渴望已久的和平

難道是你?

大型奇幻RPG游戏，支持万人INTERNET连线

2001年第一季度全球同步上市！！



卓越数码科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd.

纵横天下的旧梦，再次浮现在你面前………

回到那个纷扰的乱世用你的力量来改变你的命运

重出江湖

《纵横天下》第一章

網絡武俠RPG,ICQ和MUD于一體,

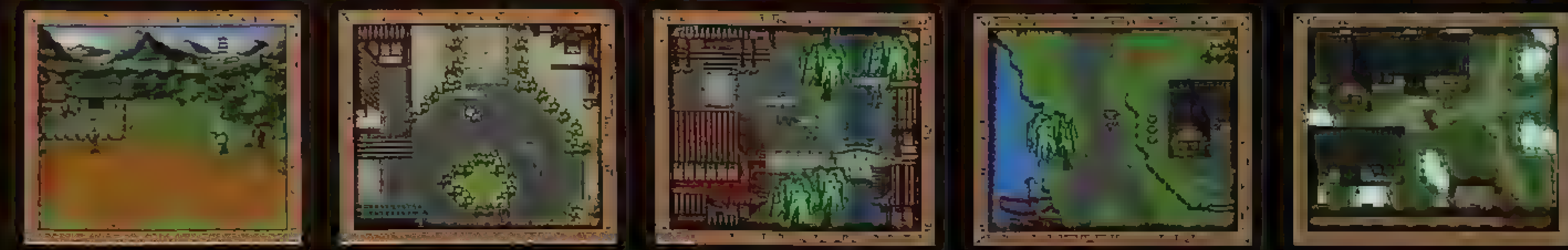
小小鼠標打天下,萬人上綫創江湖.

我公司竭求有志游戏制作者

让中国给世界一个惊喜

卓越数码诚招美术.程序.策划人员加盟

有意者请EMAIL：Job@altimate.com



卓越数码科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd.

电话：(0769) 7793551 传真：(0769) 7712967

联系人：张小姐

我有"镭"了！





RADEON LE 镭

RADEON LE是市场上唯一一款采用DDR显存的千元显卡，性价比极高。拥有DDR的显存，可以使得RADEON LE具有其它同档次显卡的一倍显存带宽。从而在高色深和高分辨率下的游戏速度优势明显。而RADEON LE不止拥有速度，画质和视频回放方面亦占有绝对的优势。



ALL-IN-WONDER RADEON 镭

RADEON的出现，将彻底改变您对显卡的传统看法。ATI RAGE THEATER芯片配合S端子和复合端子,可以轻松的将家庭里面的录像机摄像机与电脑连接，并且即时压缩成VCD和DVD的格式存储在电脑中。它还可以收看电视，节目的自动接收、录像，一气呵成。最主要的是它采用了镭卡的核心以及DDR的显存，令您在游戏方面再无后顾之忧。没有什么事情可以难倒ALL-IN-WONDER RADEON！



RADEON 64MB VIVO 镭

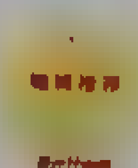
采用了64MB的DDR显存，使您在任何游戏应用下都游刃有余。在市面上的板卡中，只有64M的镭卡提供了即时的MPEG1 MPEG2压缩。清晰亮丽的2D显示品质也是大屏幕显示器的绝佳配合。



















RADEON采用了像素地毯技术，支持最全面的3D特效，是市场上唯一全面支持凹凸贴图和全屏抗锯齿的高档显卡。令您在3D游戏中的显示效果和速度达到完美的平衡点。

RADEON在配合更小点距的17寸纯平显示器时，文字的显示更清晰，效果更加亮丽。在32位色，高达2048X1536的分辨率下，是唯一可以支持75Hz刷新率的显示卡。

镭卡采用了"Video Immersion"视频引擎，支持DVD和DTV的硬件回放，提升了原本就很出色的视频显示效果。

冠天科技股份有限公司中国代理　北京讯怡创新电脑有限公司 Tel: 010-62526016-18 Fax: 010-62526008 http://www.speedy.com.cn 典迈国际（中国）有限公司 Tel: 021-64438010 Fax: 021-64436277



MGAME .com.cn

"黑暗之光"新年新精彩！

赛事天天有，有趣又有奖！

WWW.MGAME.COM.CN

韩国经典网络游戏
Q版 RPG

Online Game
Dark Saver

赛事预告

3月16日晚上9:30，接力大赛
3月17日晚上9:30，PK大赛
3月18日晚上9:30，寻宝大赛
……

机会多多，
赛事不断，
快来报名参赛啊！

奖

SAMSUNG

首批获奖者



全国总代理
北京连邦软件有限公司
北京正普科技发展有限公司
请到全国软件店、书报摊、网上商城直接购买
也可参见我网站公告邮寄或汇款购买

宇智科通（北京）网络技术有限公司
电话：(010)62328775 62328538 62347318

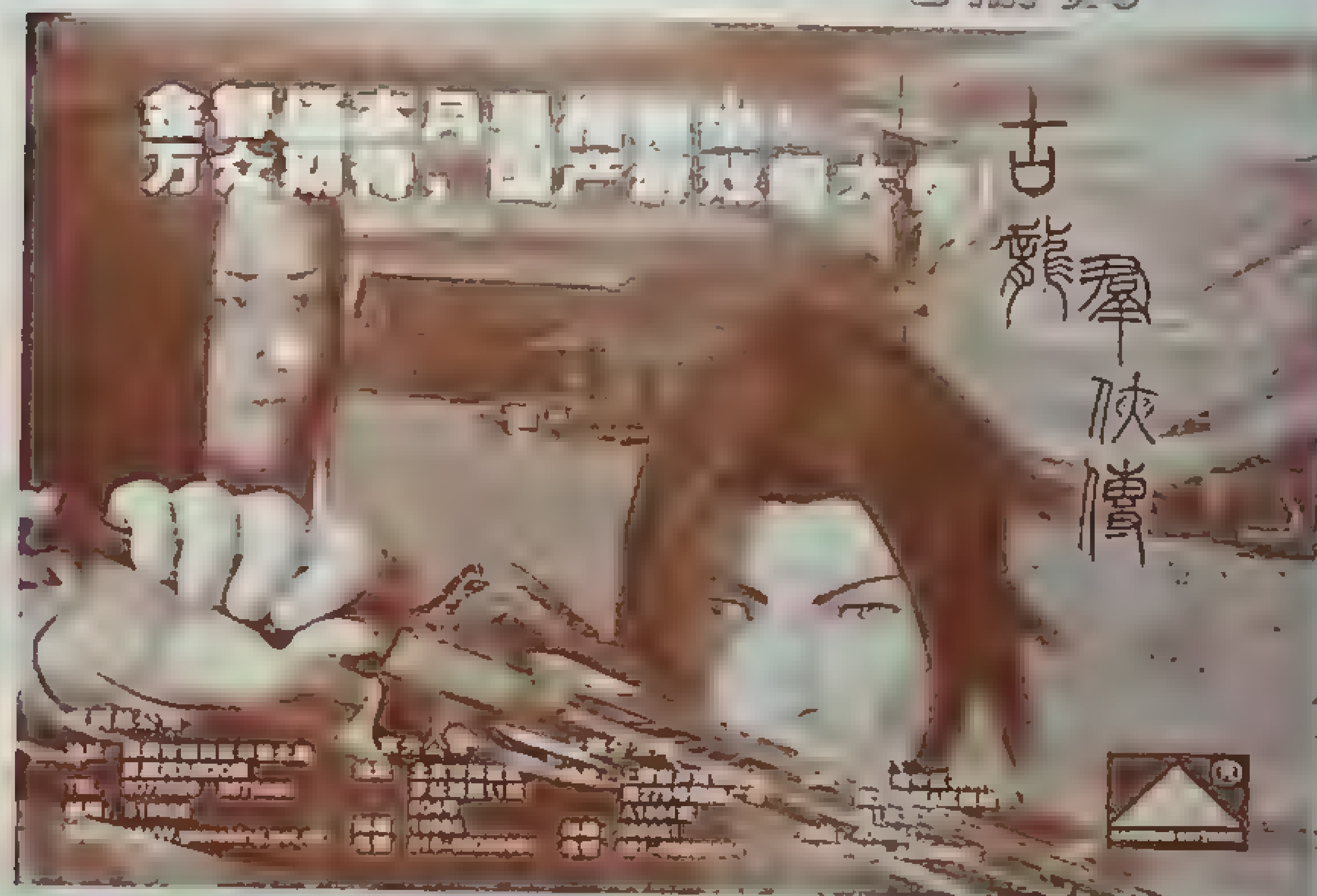






家用电脑与游戏

3



新闻报道

上市烽火

流星时空

游戏边缘

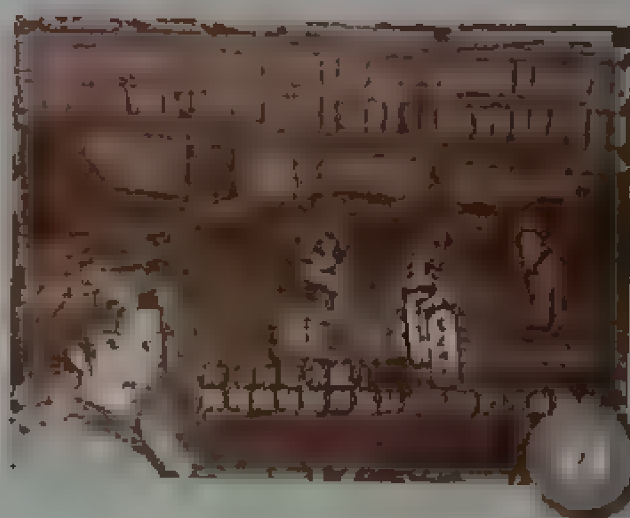
游戏评析

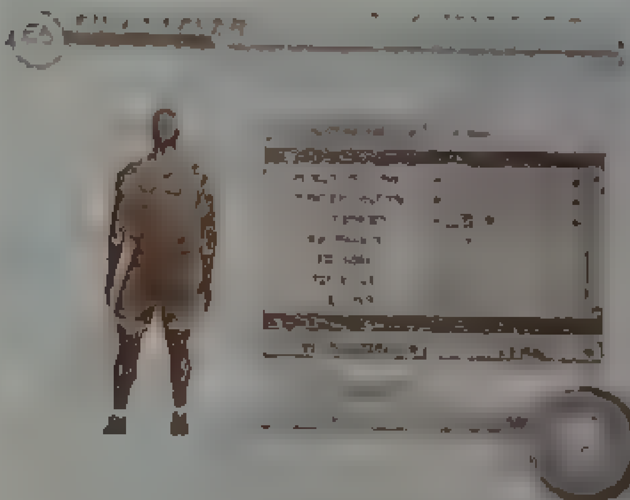
攻略手记

秘技档案









给你一个买正版的理由

“变巨”，是中国历史上一位伟大的政治家和军事家。

“变巨”就是“曹操”。不管你使用什么内码转换工具，繁体中文版的光荣三国游戏里，总有一两个地方的“曹操”二字顽强地显示为“变巨”。

游戏软件商人宁愿为小小的台湾省去汉化出一款繁体中文版的游戏，而对千万计大陆玩家却视而不见。商人的算盘是精明的：“大陆玩家不买正版游戏，没有利润就没有服务，犯不着去做什么‘简体中文版’，他们只配用‘南极星’，只配看‘变巨’。”

这是所有使用简体中文的玩家的耻辱。

一款著名欧美游戏的大陆代理商对我说，在签定这款游戏大作的大陆发行代理合同时，老外的神情是“施舍”式的。与其浪费时间和小家子气的大陆代理商在一万两万套的鸡毛蒜皮上纠缠，开发商宁愿去找韩国人或者台湾人签上一份十万百万套的大单子。有的老外甚至连几张设定图、一份全攻略这样的小东西，也不愿意浪费在毫无油水的大陆版合同里。

有人在报纸上说游戏是毒品。如果他胆敢对电影或者流行音乐说这样的话，马上就会有无穷无尽的官司等着他去打。但是大陆游戏产业却无声无息，他们自知在社会经济体系中的地位微不足道。位卑而言轻，在市场经济时代，多大的利润和税收就代表着多大的投票权，连几十万的开发费都要斟酌再三的大陆游戏产业，根本没有发言的机会。

在中国大陆，一套正版游戏的平均价格是50元左右。

在文化产业里，一部20集左右，投资300万的戏说清宫电视剧，除掉播映权转让费，它还能在市场上以100－200元的价格出售正版VCD。同样投资的一款游戏，它唯一的利润来源是每套50元的正版游戏——再退一步就是破产，正版游戏已经无价可降。

对个人来说，50元是多大数目的一笔款子？在红白机和世嘉时代，是一盒便宜游戏卡的价钱，RPG、SLG之类的“文字卡”价格恐怕要加倍。如今，可以买大概十来本一套的漫画；在网吧里用OICQ聊十个小时左右；装一只1/48的国产坦克模型；请一两个朋友去麦当劳消费一次……当然还能买一套自己喜欢的正版游戏。

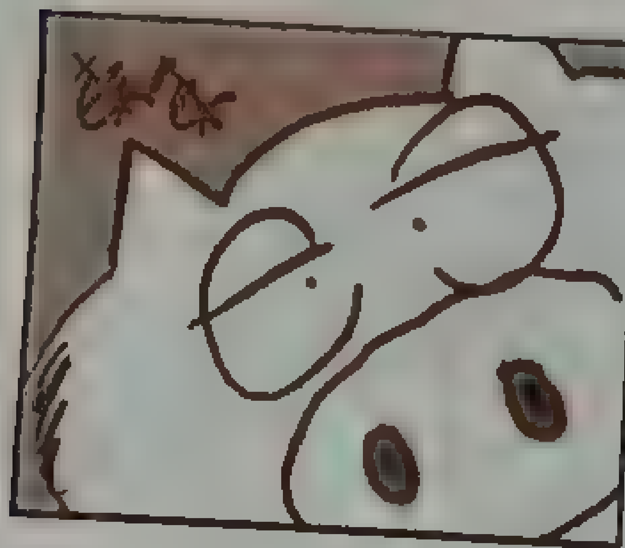
对中国游戏业来说，50元又意味着什么？

如果一千万玩家每人买一份50元的正版游戏，那就是5个亿的销售额。

这个数字等于全球最大的电脑游戏企业EA两千年全年销售收入的七分之一，它会让整个世界的游戏开发商和经销商为之疯狂，他们将在第一时间做出简体中文版的游戏，然后祈求上帝为他们打开中国游戏市场之门；

这笔钱，相当于贺岁巨片《没完没了》总票房的20倍，可以让一家公司在证券交易所上市，足以让这个以财富为准则的社会对游戏文化刮目相看；

更重要的是，它所制造的信心，会让强大的资金注入游戏业，让更多的精英聚会到游戏工业的旗下，足以启动一个崭新的中国游戏产业！



拔五十元以利天下！

凡买一正版，即救全世界！

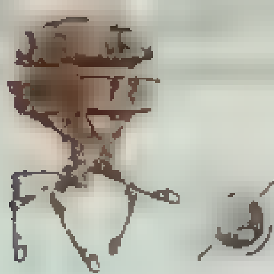
中国游戏业说：“每人买一套正版，让我来个地覆天翻。”

不知所有这些算不算让你去买一套正版的理由？

东东

ldd@fcgm.com.cn

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉　谷　岩　朱润方　罗东东
美术编辑：单　非
责任编辑：罗东东
电　　话：编辑部 010－68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010－68728132
广告部地址：西城区后营房胡同39号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010－68728133 68411807
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京813信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜成路8号(西侧平房)(100830)
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1009－6183 CN 11－4490/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第0010号
办公地址：北京市海淀区增光路45号综合楼六层(可通信)
邮购地址：北京813信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80元



2000年欧美10大畅销PC游戏

01 模拟人生(The Sims)
02. 谁想成为百万富翁(Who Wants To Be A Millionaire)
03. 过山车大亨(Roller Coaster Tycoon)
04. 暗黑破坏神Ⅱ(Diablo 2)
05. 谁想成为百万富翁第二版
06. 帝国时代Ⅱ(Age Of Empires 2: Age of Kings)
07. 模拟主题公园(Sim Theme Park)
08. 模拟人生:美好生活(The Sims Livin Large Expansion Pack)
09. 过山车大亨资料片(Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies Expansion Pack)
10. 模拟城市3000(SimCity 3000)

2000年十大游戏发行商

排名	厂商	销售数量	总收入
01	Nintendo	26,807,180	$955,169,820
02	Electronic Arts	11,946,160	$435,493,079
03	Activision	9,775,986	$332,803,304
04	THQ Inc	6,956,563	$262,998,114
05	Sega	6,332,560	$262,494,552
06	Sony	8,927,900	$244,438,591
07	Midway	4,058,503	$135,982,929
08	Acclaim	4,684,894	$134,503,569
09	Capcom	3,633,586	$124,124,609
10	Infogrames Entertainment	3,913,971	$112,687,963

"黑客"打入游戏市场

Interplay日前宣布，该公司已与华纳影业公司签订协议，获得了科幻电影《黑客帝国》(Matrix)系列(包括已经上映的第一集和正在拍摄的第二、三集)的游戏开发权。通过该协议，Interplay将获得包括PC在内的多个游戏主机平台(包括尚未推出的X-Box在内)的《黑客帝国》游戏开发权。Interplay将主要负责发行，而游戏制作将由曾开发《孤胆枪手Ⅱ》(MDK2)的Shiny Entertainment担纲。根据目前的计划，这款游戏将属于第三人称动作类型，将采用《牺牲》(Sacrifice)和《弥赛亚》(Messiah)的引擎进行制作。



据悉，为获得《黑客帝国》的游戏开发权，Interplay已经跟华纳影业洽谈了数月之久，而版权费用更是高达一千万美元。此外，电影的原作者Larry及Andy Wachowski都将密切参与游戏的制作，而Shiny Entertainment的主席Dave Perry则表示："公司上下对于能制作《黑客帝国》游戏都感到很兴奋。"他认为双方的这次合作是个重要的里程碑，标志着好莱坞跟游戏公司互相之间的创作合作关系进一步得到了加强。

"毁灭战士"喜获终身成就奖

由美国互动艺术和科学学院(The Academy of Interactive Arts and Sciences)颁发的年度互动成就大奖(Annual Interactive Achievement Awards)绝对是游戏业界最富权威和最令业内人士羡慕的奖项，而其中的终生成就奖(Hall of Fame)则更是奖中之奖，只有做出过杰出贡献的业内人士才有可能获得这个奖项。



今年是年度互动成就大奖的第四届，以《毁灭战士》(DOOM)而创造了第一人称射击游戏类型的John Carmack继前三届终生成就奖得主宫本茂、Sid Meier和阪口博信之后获得了这一大奖。John Carmack以横溢的才华、敏锐的直觉和不懈的努力制作出了一系列第一人称射击游戏精品，并使id在十年中从一家默默无名的小公司一跃成为业界举足轻重的游戏制作公司。同时，id的作品对硬件的发展也起到了相当积极的推动作用，因此John Carmack的获奖可以说是理所当然。

今年的终生成就奖颁奖典礼将于3月22日在美国洛杉矶举行，到时年度互动成就大奖的其他奖项也会一并颁发。

Ubi Soft并购Blue Byte

游戏发行商之间的合作和并购风潮似乎愈演愈烈，近日法国游戏发行商Ubi Soft公司又收购了德国的Blue Byte。Blue Byte是以发行著名系列游戏《工人物语》而闻名的，其全球销量已超过270万套，而该系列的最新作品《工人物语Ⅳ》将在2月15日正式上市，据称目前已经接获了30万套的预购；另一款《战争岛国》(The Battle Isle)则是Blue Byte的新作，在德国也创下了销售佳绩。据悉，并购后Ubi Soft将把《工人物语》和《战争岛国》等游戏推向其他平台，包括PS2和GameCube等。

Gamecenter GAME OVER了

CNET近日关闭了他们的专业游戏网站Gamecenter。根据内部的消息透露，关闭Gamecenter的主要原因是CNET第四季度的大幅亏损，而在宣布关闭Gamecenter的同时，CNET还宣布将在近期裁员10%。

CNET在不久前以四亿二千四百四十万美元的价格收购了它的主要竞争对手ZDNet，可能就是因为两者的业务过于相近，因此导致了重复。而ZDNet下属的Gamespot网站则拥有比Gamecenter更好的资源和发展前景，多种因素的综合之下，才会促使CNET关闭Gamecenter。Gamecenter将在继续制作几个大的游戏专题后就彻底停止运作，退出游戏网站的舞台。

Gamecenter虽然GAME OVER了，但我们还是要向它致以最后的敬礼！

Blizzard回顾创业十年

10年前，3名美国UCLA大学毕业的学生创建了暴雪(Blizzard Entertainment)，公司建立之初的目的很明确——做自己喜欢而且肯定会受欢迎的游戏。经过10年的努力经营，他们不但达成了自己的愿望，而且使暴雪成为了世界上最优秀的游戏公司之一。为了纪念公司成立十周年，从2月份起，暴雪公司在网上推出了一个"10周年回顾"活动，将该公司在此10年间的签名游戏海报、设计图稿、美术绘图、游戏产品等等作为纪念礼品在网上赠送，同时玩家将还有机会参与《暗黑破坏神Ⅱ破坏之王》(Diablo 2: Lord of Destruction)的设计，以及获得访问暴雪公司的机会。

Maxis勇闯网络世界

2000年大获成功的模拟游戏《模拟人生》近期又将有大的举措推出，据美国新闻杂志Newsweek透露，《模拟人生》(The Sims)的制作公司Maxis有意推出两套online式的"人生"游戏。据悉，这两款游戏分别是预定在4月推出的Sims Live及预定在12月份推出的Sims Online。Sims Live可以让玩家以3D的动画式角色登场，并整合了创新的即时通讯功能来达到互动的效果，而Sims Online也就是目前《模拟人生》游戏的网络版，由来自世界各地的玩家们共组虚拟世界，并结合了目前一般网络游戏中流行的线上传讯及E-Mail功能。Maxis公司目前已经对Newsweek刊载的消息作出了肯定，不过同时也表示暂时不会透露更多的细节。



《帝国时代Ⅲ》正在开发中？

《帝国时代》的制作者Ensemble Studio近日宣布，他们目前正在制作一款新游戏，并且将其名称暂定为RTSⅢ(RTS为英文"即时策略"的缩写)，这将是Ensemble Studio的第一款全3D游戏，但他们并未透露更多的消息。据业内人士猜测，这款新游戏可能会是《帝国时代Ⅲ》！尽管还只是猜测，但这已经会让玩家兴奋不已了，大家还是耐心等待吧。

哈利·波特登陆PC平台

欧美畅销小说《哈利·波特》(Harry Potter)将由乐高(LEGO Media International)及华纳(Warner Bros. Consumer Products)合作改编成PC版游戏。目前已预定将有两款游戏会以《哈利·波特》为主题背景，不过这两款都是较偏重于儿童互动式的游戏，第一款已定于今年秋季推出，它以《哈利·波特》系列小说第一部Harry Potter and Sorcerer's Stone为基础，第二款游戏则到目前为止还未有更进一步的消息传出。



"暗黑2"资料片确定上市日期

据暴雪公司传来的消息说，《暗黑破坏神Ⅱ》的资料片已经正式定名为《暗黑破坏神Ⅱ破坏之王》(Diablo 2: Lord of Destruction)，它将于今年上半年发行。

这款资料片中新增了刺客和德伊教徒两位角色，每个角色拥有30种魔法，重新设计了建筑，增加了上千种新武器、装备和魔法物品，增强了一些物品的功能，提高了原有角色的等级和能力，新增加了怪物种类，增大了物品存放空间，全新的游戏场景，6大任务，玩家将遇到更强大的敌人。Blizzard预计这款游戏将以30美元左右的价格来发行，苹果机版本也将在今年夏天推出。

"铁血十字军"进军银幕

老资格的玩家应该对《铁血十字军：义无返顾》这款动作游戏非常熟悉，它曾以火爆刺激的画面征服了广大玩家的心。最近有消息透露，该游戏的发行和制作公司，即电子艺界和Origin正准备将这部描述未来世界的动作游戏搬上电影舞台，据说脚本已经完成，而影片的拍摄公司可能是20世纪福克斯。

Infogrames大肆抢购影视改编权

Infogrames最近全面出击，积极寻求电影大片移植游戏的合作。经过努力，他们已经以900～1000万美元的代价取得了电影《魔鬼终结者》(Terminator)的游戏发行权，《黑衣人Ⅱ》(Men In Black 2)的授权也正在争取之中。除此之外，Infogrames还取得了连载漫画Peanuts系列人物以及电影、电视版本La Femme Nikita的授权。



《反恐精英》侵入韩国

据悉，动作游戏《反恐精英》(Rainbow Six)系列的最新一部作品将于今年6月出现在韩国市场。开发公司Kama表示，该游戏将不是资料片而是一款新游戏，游戏中将加入26款韩国风格的地图，场景设定在韩国，文字对话也是韩语，看起来好像是专为韩国玩家定做的，但也不排除在其他国家由Red Storm公司发行的可能。看来随着不断的飞速发展，韩国游戏业已经在世界上占有了十分重要的地位。

《神秘岛Ⅲ》上市在即

据悉，曾创下电脑游戏史上销售记录的冒险游戏《神秘岛》(Myst)的最新一代《神秘岛Ⅲ》已经确定了发行日期，预计将于今年4月13日首先在英国发行。这款新作是由Presto制作的，而不是原来的Cyan小组，游戏也采用了新的引擎，视角变成了360度，但游戏中的场景依然为预渲染。玩家应该很快就可以拿到这款游戏的试玩版本了。

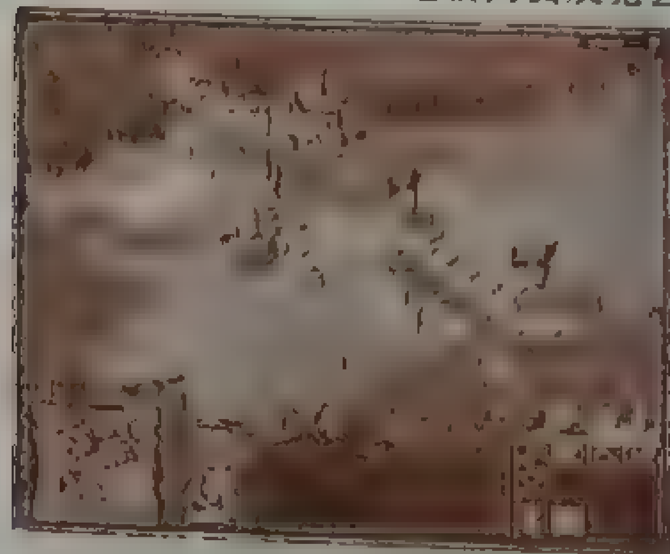
《最终幻想》电影版严重超支

史克威尔(Square)近日承认，由该公司投资拍摄的《最终幻想》电影版正面临严重的经费超支问题，可能已经没有能力再拍电影的广告片了。据悉，史克威尔到目前为止已经为该片投入了14亿日元的制作费，足足是原计划的[illegible]倍之多。有鉴于此，史克威尔公司已经开始发行长期债券以作为应付对策。据透露，这部由好莱坞众多著名影星负责配音的全CG电影，现已预定于今年7月在美国首映。

“魔兽”种族最终敲定

Blizzard目前正式宣布，《魔兽争霸Ⅲ》正式定名为《魔兽争霸Ⅲ混沌国度》(Reign of Chaos)，游戏中的所有种族，包括玩家可扮演的四大种族、NPC和中立种族等都已全部敲定。

玩家可扮演的种族最终确定为四个，而不是原先公布的五个，它们分别是兽人族、人族、不死族和夜精灵族。《魔兽争霸Ⅲ》当初在1999年欧洲电脑商贸展览会上亮相的时候，Blizzard雄心万丈，表示准备在游戏里放入六个可供选择的种族，如今只剩下四个，原先的主角魔族也被降级为NPC，在游戏里与四大种族互动，这似乎并不是太好的结果。不过最好的消息是，《魔兽争霸Ⅲ混沌国度》的上市时间并没有改变，据悉其Windows版本定于2001年上市，Mac版本则定于2002年初。



《沙丘霸主》演员阵容强大

虽然《沙丘霸主》(Emperor: Battle for Dune)还要过一段日子才能推出，不过Westwood已经急不可耐地公布了他们邀请的那些担纲游戏过场影片的著名演员的名单。据悉，演员阵容中包括Michael Dorn，曾出演Star Trek: The Next Generation，饰演Duke Achillus；Michael McShane，曾参与Drop Dead Gorgeous和Robin Hood: Prince of Thieves的演出，饰演Baron Rakan；Vincent Schiavelli，曾出演Ghost和Fast Times at Ridgemont Hugh，饰演Yanich Kobal。其实玩家对这几位演员应该不会陌生，因为Michael Dorn在《星际迷航》等系列游戏里作过客串，在《重要任务》和《狩魔猎人：原罪》等游戏中也做过配音，Vincent Schiavelli和Michael McShane则在1997年为Westwood的冒险游戏《银翼杀手》配过音。

据悉，该游戏过场影片的拍摄工作已经完成，现正在进行后期制作。

《黑与白》即将上市

多项大奖在身，备受玩家关注的游戏大作《黑与白》(Black & White)经过一再的延期，最近终于确定了最后的发售日期。根据EA官方公布的发售表，这款游戏将于3月30日在英国上市，因此预计在美国上市的时间约为3月27日左右。此外，他们还宣布这个游戏的PS版将于3月18日在英国上市。



暴力游戏真的会让孩子变坏吗？

大家还记得发生在美国哥伦比亚高中校园的枪击案吗？这个事件曾引起全球震惊，美国前总统克林顿还于1999年4月命令美国国家卫生局研究有关“游戏和影视节目中的暴力成份对年轻玩家是否会产生负面影响”的问题，现在这项研究终于有了结果。

美国国家卫生局提供的报告表明，电玩游戏中的暴力内容并不见得是导致年轻玩家产生暴力行为的关键因素，即使有人因此而实施了真实暴力行为，那也是极其罕见的例子，而且很可能是他个人的本性就有偏差。报告中也指出，含有暴力内容的游戏并不会促使玩家真的实施暴力行为，相反的，有些含有暴力内容的游戏反倒具有舒缓玩家情绪的作用，这一点对阻止暴力行为的发生多少还有着正面作用。研究表明，那些真正有暴力行为的人通常都曾在年幼时遭受过暴力伤害，这也许能说明一些问题吧。归纳起来，这份报告的结论就是：玩游戏的孩子并不见得会变坏。不过研究归研究，对于暴力游戏的取舍，我们始终还是应该采取慎重态度的！

新闻提供/雷鸣　资料整理/Racer
游趣网：http://www.gamejoy.net

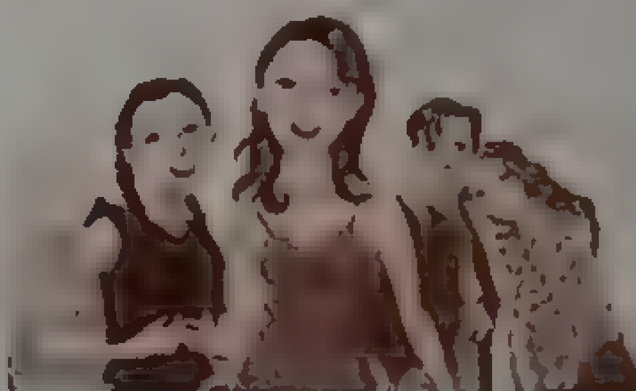
奥美电子上海分公司正式成立

2001年2月15日，奥美电子上海分公司正式挂牌营业，这是奥美电子继北京分公司之后设立的第二家子公司，它将成为该公司开拓华东地区销售网络的核心基地。随着不断发展，奥美电子除将继续完善原有的销售网点外，还将力争让该公司旗下的畅销产品深入上海和整个华东地区的各大商场、书城和连锁超市，让中国玩家能够“想要就能买到”是他们的市场目标之一。同时，奥美电子上海分公司还将致力于本地的多媒体研发及游戏汉化业务，即将成立的客户服务部也将为广大玩家提供更为优质的服务。



《第四世界》正式开城

由北京中文之星公司所属的蜂巢工作室开发的大型网络游戏《第四世界》经过两个月近千人的测试，现已进入收尾阶段。这款游戏以现代都市生活为主线，成功营造了一个具有超强真实感的现代虚拟社会，因此颇受玩家的喜爱，仅测试阶段的注册人数就已突破万人。这款游戏现已定于3月5日正式发售，在促销期间，所有注册玩家将获得30天的免费使用期，测试阶段的玩家还将享受到开发公司提供的优惠政策。据悉，此前在乐乐网上举行的《第四世界》代言人选秀活动也已于2月底结束，评选结果将在游戏上市时同期公布，详情请关注乐乐网http://www.lele.com.cn。



万智牌第七版即将面市

2001年4月23日，美国威世智公司将在中国推出万智牌第七版。在这个新的版本中，牌手可以看到全新的画面设计，并有机会获得珍贵的中文闪卡和以前版本中的好牌。对于新牌手来说，第七版起始套牌则是进入万智牌的最好选择。

万智牌以10国语言发行，流行在全球52个国家，其难度相当于桥牌和国际象棋。其完备的比赛体系使全球百万牌手可以公平竞争，而每年200万美元的奖金也在等着每位牌手。精美的图画出自画家之手，卓越的印刷质量出自美钞印厂，这使得万智牌的收藏价值倍增。

万智牌可以锻炼和开发牌手的记忆、数学、逻辑和策略思考能力。正是基于此，中国国家体育总局已将它作为试验推广项目。

美国威世智公司开创了全球集换式卡牌游戏之先河，它还是全球最大的奇幻小说出版公司，风靡全球的《宠物小精灵》和《龙与地下城》等都出于此，就连《哈里·波特》的游戏版权也属于该公司。

新天地初春低价促销

据透露，在这个乍暖还寒的初春3月，新天地将以48元的低价推出四款经典游戏，它们分别是曾获E3大奖的《吸血鬼：假面舞会》、3D即时策略游戏《黑暗王朝Ⅱ》、第一人称射击游戏《命运战士》和出身名家的《古墓丽影：历代记》。其实这几款游戏在本刊“上市烽火”中早就介绍过了，只不过它们最后的上市时间都有所推延，在此特别提醒各位喜欢这几款游戏的玩家注意选购。

昱泉国际“笑傲江湖”

昱泉国际去年推出的全3D动作角色扮演游戏《笑傲江湖》至今销量已达40万套，其后推出的《新神雕侠侣》也已有30万套的销售佳绩，挟此强劲势头，昱泉国际今年将有更大的动作。据该公司总经理曹约文女士透露，今年昱泉国际将着手拓展多方市场，预定将推出10套游戏，其中四套属A级产品，包括《笑傲江湖》网络版、《风云》系列、《新神雕侠侣》完结篇，以及一款大型的恋爱养成游戏，另外6款则属于小品游戏。昱泉国际还将与泛亚合作推出《新神雕侠侣》的WAP版，迈出跨足无线手持式设备的第一步，也将针对PDA推出Palm版的游戏软件。曹女士表示：“手机、PDA将是未来发展趋势，不过游戏与电信业者的合作还处在试验阶段，包含获利模式等游戏规则在内都还没有定论，所以能做的只是尽快卡位，先行投资，至于市场成熟度则还必须观察一段时间。”

据悉，昱泉的第一套网路游戏《笑傲江湖》网络版将于3月开始测试，据说它的风格将会走恋爱养成路线，这主要是因为昱泉在2001～2003年将以恋爱养成游戏为新的制作方针。

大宇资讯进军网络

2001年，大宇资讯将全力进军网络游戏世界，进一步巩固



并拓展自己的营运范围。大宇在去年7月成立了大宇全球网路科技公司，并于去年年底推出了第一套代理的网络游戏《英华》，并已从今年2月开始正式收费营运。据悉，大宇还将于今年3月推出自行开发的第一个网络游戏——《大富翁拍卖王》

大宇资讯总经理李永进先生表示，该公司今年将在台湾地区推出3～4款大型网络游戏、10几款中小型在线游戏，移动式平台游戏如PDA Games预计也将出版7套左右，而且大宇已经有了进军内地的计划，预计将与新浪网合作抢占大陆的网络游戏市场

“敢死队员”走访台湾

日前，Eidos为宣传即将上市的《盟军敢死队Ⅱ》(Commandos 2)，特派游戏制作小组部分成员到中国台湾地区听取各界意见。据悉，此行来台共有五人，包括Eidos亚洲区总经理，首席制作人、首席程序设计师、行销总监等。据Eidos亚洲区总经理Erik Ford表示，《盟军敢死队Ⅱ》英文版将于今年4月上市，除会同时推出X－Box、PS2、DC、PC版本外，中文版的改版事宜也正在洽谈之中



另据透露，《盟军敢死队Ⅱ》中的战场将扩大至北欧、亚洲和太平洋地区；并采用全新的3D引擎，图像表现更加完美，无论是场景变换与人物移动都显得十分真实；玩家操控的角色将多达8个，新增窃贼、美女战士和猎犬三个角色；支持联线组队执行任务，但大规模的联线对战功能尚未成型

《天之痕》全国狂飙十万套

从春节前推出至今，育碧软件代理发行的角色扮演游戏大作《轩辕剑Ⅲ外传：天之痕》标准版在全国的销量已经超过十万套！这是育碧软件继《生化危机Ⅱ》、《英雄无敌Ⅲ》、《世界足球经理2000》、《恐龙危机》以来第五款首月销量过10万的游戏。

尽管育碧软件在大陆推出这款游戏的时间已经比台湾地区晚了将近一个月，而且遭受到了盗版、伪证版的极大冲击，但育碧软件一贯奉行的精品政策和良好的品质保证还是吸引了大批正版用户。有鉴于此，育碧软件的有关人士已经明确表示将在新年里继续坚持精品路线，尽量把最好的游戏奉献给所有玩家。据悉，《轩辕剑Ⅲ外传：天之痕》的特别版也将于近日在全国范围内上市

“网坛美女”成骇人病毒

近日，一种新的网络型病毒正在迅速蔓延，这种病毒以主题为“Herevouhave，：o”的电子邮件传播。内容只是简短的“Hi：CheckThis！”，附件为AnnaKournikova.jpg.vbs，接到这个文件的人还以为能看到Hereyouhave(俄罗斯网球女明星安娜·库尔尼科娃)的照片，一旦打开该文件就会大祸临头。该病毒会在视窗目录中自动复制，然后把病毒文件再按照受感染的Microsoft Outlook软件中所有的电子邮件地址发送出去。除此之外，病毒还会在每年1月26日自动启动浏览器，到一个指定的网址访问。

McAfee公司的防毒专家将此病毒的杀伤力定为“强”级，而CA的专家们则认为这种病毒只具有中度危险，但无论如何，我们都要提醒各位读者注意，千万不要被“美女”迷住了双眼

华彩软件助您加速上网

近日，华彩软件公司推出了一款新型软件——《网际网路加速器3.0》，使用它可以在现有基础上大大加快网页的浏览速度。《网际网路加速器》会自动查找页面上的所有链接，并且运用后台操作的方式，将链接所指页面上的内容下载到浏览器的缓存里，此时无论用户点向哪一个链接，该链接指向的页面都会瞬间呈现出来，此举可以大大加快浏览的速度，节省宝贵的上网时间。此外，《网际网路加速器》还可以追踪访问过的网址，判断哪些是常去的，并利用空闲时间整理这些东西，使之保持常新。除此之外，这款软件还具有预约下载、检视Zip文档、自动辨认浏览器、连线监控、过滤广告等诸多功能。

《语言大师》锦上添花

近日，外语教学与研究出版社继推出《语言大师》系列英语学习光盘《TOEFL备考教程和模拟考试》、《COLLINS COBUILD学生词典》后再次推出了一款《阅读教程》，这是根据海尼曼英语语言教学出版公司的分级读物改编而成的，适合入门、初级和中级英语学习者。《阅读教程》包括六个故事，每级各有两个故事。光盘内容包括极具可读性的课文、标准的语言、生动的彩色插图等，并有大量的交互式练习，可检查学习者的阅读理解效果。其设计独特的RE－WESE方式能够通过智能化引导，根据每个人的实际情况有针对性的帮助用户，以促进简单知识(单词、短语、成语)的学习和复习。

DC主机停产——世嘉的生死抉择

1月31日，日本世嘉(SEGA)公司在东京召开“构造改革计划说明会”，正式公布将自2001年3月31日起停产DreamCast主机，同时确定SEGA跨平台发展计划。SEGA副社长佐藤秀树称战略调整的最大原因是因为DC的业绩不振，考虑到DC硬件的存货整理等费用，世嘉损失了约800亿日元，为此SEGA现任社长大川功还提供私人资产850亿日元来协助SEGA度过难关。在1月24日，便有一部分包括《日本读卖新闻》等权威媒体报道了此事，当天世嘉方面以社长大川功的名义发表回应，语气委婉地对当日新闻表示否定。业界人士分析，此消息有山雨欲来风满楼之感，果然一周后真相大白。SEGA宣布自3月1日起DC主机全面降价，由原本的19900日元降到9900日元。除此之外其它特制版DC主机一起降价，《樱花大战》版DC主机售价也将由原本的25800日元降到14800日元，这次主机降幅达50%以上。以下是世嘉在发布会上公布的消息概要：

●SEGA将转以软件制作为主，目标是世界最强的多平台软件开发商。

●DC主机在3月份停产，DC主机大幅降价以出清目前全球200万台DC主机库存。

●DC还将有100款以上游戏推出，2001年4月～2002年3月期间有70款以上的游戏推出。

●SEGA授权英国Pace Micro Technology开发内建DC芯片的STB(Set Top Box)。据悉这是一台兼容DC游戏，具备上网、DVD播放、数码录影等功能的娱乐家电，预计2002年上市。

●SEGA将与PDA大厂Palm合作发展PDA游戏。

●跨平台部分：SEGA已经确定为PS/PS2、任天堂GBA开发游戏，而微软XBOX与任天堂GameCube目前正在协议阶段。

·PS2：日本方面有《太空频道5》系列，《VR战士4》，《体育育成游戏》系列2款，《樱花大战》系列。美国方面授权Acclaim公司将DC的《法拉利355》、《疯狂出租车》、《18轮大卡车》、《Zombie Revenge》移植到PS2上。

·GBA：《索尼克》日美2001年秋天同时发售、《啾啾火箭队》3月发售、《魔法史莱姆》2001年夏天发售。

·PS：部分土星游戏将移植到PS上，以欧美地区为中心销售。

世嘉主页上一封致玩家的公开信中这样写道：世嘉公司自1960年成立以来，一直作为娱乐厂商发展，1983年开始加入家用游戏主机市场。世嘉不断为业界提供先进的游戏硬件设备，掌握着领导游戏市场的惊人开发实力，拥有开发诸多业界领先产品的成绩，是世界上拥有雄厚软件资产的游戏厂商。如今，世界迎来21世纪，全球游戏市场变化剧烈，家用游戏业界进入转变期。理想的商业模式是向玩家提供高性能低价格的游戏硬件平台，再通过大量的软件销售获取收益。而随着游戏硬件性能不断加强而导致的过高开发费用，使得游戏硬件和软件的销售平衡难以维持。在这种情况下，DC软件销售利润难以填补硬件推广的高成本，加上在与其他家用游戏主机争夺市场份额的过程中，硬件被迫面临竞争性的降价，更使SEGA陷入了一个大幅赤字的恶性商业循环。如此严峻环境中，SEGA合理地终止了无法赢利、库存较多的DreamCast主机的制造，并进一步决定不再开发DC之后的新主机……

SEGA®

Dreamcast.

世嘉的此番举动着实让广大世嘉fans伤透了心，世嘉特别顾问香山哲在接受FAMITSU的记者访问时，也认为世嘉确实背叛了支持它的广大玩家，然而世嘉此番举动是为了游戏界的将来考虑。试想一个盲目追求游戏硬件竞争的市场，无论对于混沌的业界和迷茫的消费者，其结果都是我们不愿看到的。

世嘉宣布DC停产的第2天即2月1日，世界权威评估机构穆迪投资（MOODYS）宣布将世嘉的无抵押长期债务评级由B2下调至B3。穆迪表示这主要是因为SEGA的经营业绩比预期恶化，而大川功是SEGA公司第2大股东，他的资本减少令人对公司财政周转的能力产生疑问。

三大豪门对DC停产的反应

任天堂——影响不大

将以GB Advance连动GameCube的游戏为主，游戏的开发方向亦和SEGA有明显区别的任天堂认为，DC停产对他们并没有直接的影响。任天堂方面还表示很欢迎SEGA以软件开发商的身分，凭借其实力与经验继续制作优秀的游戏，这对整个游戏业界都是好事。

SCEI——表示欢迎

SCEI副社长佐伯雅司在接受日本媒体访问时表示，SCEI非常欢迎SEGA能加盟PS2软件开发阵营。目前SEGA公布多款PS2游戏开发计划，都是SEGA的招牌大作，对PS2玩家而言是一大喜讯；以往的一些土星名作也将移植到PSone上，这对于PS2的发展有很好的稳定与促进作用。SCEI与SEGA还可能在网络业务领域进一步合作，这有待于双方今后的协商。

微软——期待加入

微软XBOX事业部表示，SEGA能以专门软件开发者的身份在游戏市场活跃，是值得关注与令人兴奋的。目前微软与SEGA处于积极的接洽商谈阶段。在3月的东京春季电玩展上，有可能会公布SEGA加入XBOX的消息。

美国世嘉裁员

在世嘉公布退出硬件市场后，美国世嘉近日表示，将削减DC相关市场以及担任质量保证的一部分从业人员。具体的裁

减计划和裁员人数目前没有公布，世嘉表示将是“非常少的人数”，还表示在旧金山的事务所还将有至少125人　美国SEGA分公司副总裁Peter Moore日前接受访问，明确表达SEGA跨平台发展后的各项计划。他表示今后的SEGA不但会变成跨平台软件商，并且将变成游戏发行商，直接威胁目前EA的地位　目前部分DC游戏开发计划暂时停止(以受好评的2K运动游戏系列为主)，并考虑跨平台发展。今后北美DC网络照常运营，协助SCEI甚至任天堂、微软发展网络游戏计划。北美DC主机确定2月4日由149美元降到99美元

FF之父引咎辞职，FF复刻计划推进

2月8日，Square公司宣布，代表董事会长武市智行、代表董事副社长坂口博信、董事平松正嗣当日向公司提出了辞职

今年1月22日，Square召开“新经营战略会议”，宣布PS2大作《最终幻想X (Final Fantasy X)》发售日由2001年春天延期到2001年7月，Square因此大幅下调2001年3月期财务报表，营业额由833亿日元调降到715亿日元，经常收支更由原本66亿日元盈余调降到48亿日元赤字，这是Square创社以来首次的财务赤字，导致Square股价大跌，为此3位高层人士引咎辞职。以后武市智行将成为Square的合同顾问，平松正嗣担任执行股东，坂口博信则将专职游戏开发工作。由于《最终幻想X》的延期，也因为电影《最终幻想：The Spirits Within》的开发费用过高，为了增加公司收益，Square决定推出FF1～9的复刻计划。据悉，FF7～9将在PS2上以1张DVD－ROM的形式登场，FF1～3移植给Bandai的WSC；而关于FF4～6，Square表示会在某次世代掌机上开发，这意味着有意加盟任天堂GBA，但任天堂的山内社长表示目前还没有考虑授权Square在GBA上开发游戏。

新掌机订量可观，任天堂不急不忙

任天堂将在3月21日发售的便携掌机GBA(Gameboy Advance)，日前的预订销量已经超过270万台，这是任天堂通过日本全国的游戏专卖店进行的调查结果。任天堂表示，虽然玩家对于GBA的期待非常高，但是任天堂还是将在3月底只出货100万台，4月和5月大约各150万台，6月以后月产达到200万台。到2002年3月，GBA的全球销售目标是达到2400万台。

游戏电影互动时代到来？

继Square的《最终幻想》、Capcom的《生化危机》、Eidos的《古墓丽影》以及SEGA的《死之馆》等游戏名作将要拍摄电影之后，世嘉DC上的赛车游戏《疯狂出租车》也将于近日被搬上银幕　据悉该电影由Goodman Rosen Productions和Donners Company联合制作，将以搞笑动作电影的形式登场

日本第6届AMD大奖公布

近日，第6届AMD Award Digital Contents of The Year' 00的颁奖式在日本东京举行　2000年的获奖作品中，以开发PS2上机的SCEI(市音员特别奖)为首，制作《梦幻之星网络版》的世嘉SONIC TEAM(最佳程序奖)、《DIABLO II》的Blizzard(海外作品奖)、《APSARAS》的光荣(最佳脚本奖)都榜上有名。这是针对2000年1月1日到12月31日之间日本发售或发表的数字电脑作品的制作团体和个人为对象进行表彰的奖项。

第5届日本游戏大奖公布提名

近日日本电脑娱乐软件协会(CESA)公布了第5届日本游戏大奖提名作品的名单。本次评定以日本2000年1月1日～12月31日期间销售的游戏软件为对象，分为玩家投票和CESA会员投票方式进行。奖项分为“大奖”、“部门奖”、“新趋势奖”、“海外作品奖”等奖项，颁奖式将在3月29日召开。以下是提名作品名单：

大奖提名		
高机动幻想	SCEI	PS
塞尔达传说·穆修罗的假面	任天堂	N64
勇者斗恶龙VI·伊甸园的战士们	Enix	PS
最终幻想IX	Square	PS
梦幻之星网络版	SEGA	DC
新趋势奖提名		
扑罗扑罗卡比	任天堂	[illegible]
梦幻之星网络版	SEGA	DC
我的暑假	SCEI	PS
海外作品奖提名		
帝国时代II	Microsoft	PC
DIABLO II	Blizzard	PC
古墓丽影IV	Eidos	PC
游戏设计奖提名		
塞尔达传说·穆修罗的假面	任天堂	N64
勇者斗恶龙VI·伊甸园的战士们	Enix	PS
梦幻之星网络版	SEGA	DC
不思议之迷宫2·风来的西林城	ChunSoft	N64
Mr Driller	Namco	PS/DC/GB
程序奖提名		
死或生2	Temco	PS2/DC
真三国无双	Koei	PS2
勇者斗恶龙VI·伊甸园的战士们	Enix	PS
梦幻之星网络版	SEGA	[illegible]
山脊赛车5	Namco	PS2
画面奖提名		
剧空间职业棒球1999	Square	PS2
JET SET RADIO	SEGA	DC
BOUNCER	Square	PS2
最终幻想IX	Square	PS
放浪冒险谭	Square	[illegible]
音乐奖提名		
疯狂出租车	SEGA	[illegible]
桑巴旋律	SEGA	DC
勇者斗恶龙VI·伊甸园的战士们	Enix	[illegible]
最终幻想IX	Square	PS
山脊赛车5	Namco	PS2

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

“奇迹时代”谈再创奇迹

亚联游戏·蓝色泪珠

春节期间闲极无聊，于是驱猫上网浏览各大游戏网站，结果发现更新寥寥，难不成是一起过年去了。正在无所事事之时，QQ那一边村雨老哥的头像开始闪动：“据最新可靠线报，《奇迹时代II巫师王座》(Age of Wonder 2)的制作小组Triumph Studios的负责人Lennart正在接受Gamespot的电话采访，你不是说自己听力很好吗，现在去监听电话并且要同步报道。”

“老哥，我的理想是诗人，这种间谍做法和我的浪漫主义本性是不相称的。”

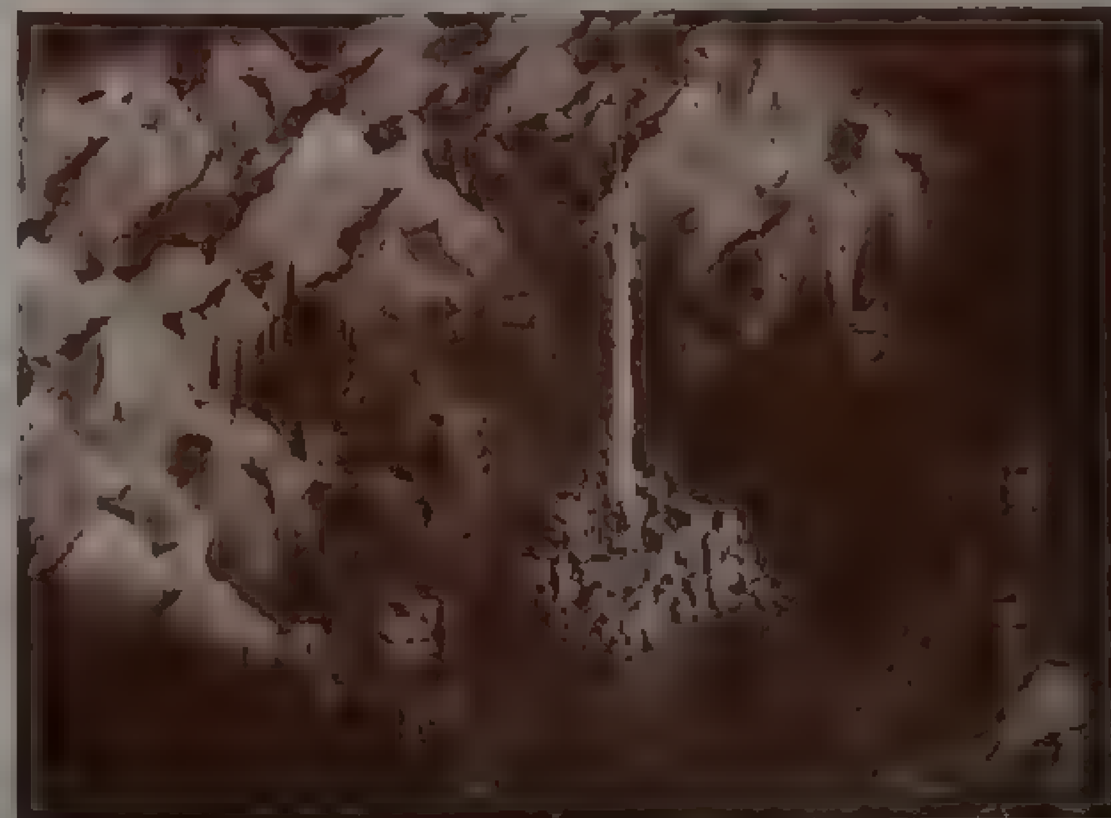
“让你当间谍？别开玩笑了，笨手笨脚的超级白痴，只会坏事的人。找你是由于其他人都在共享天伦，所以你其实是个最不得已的选择，快点去，不然小心我的妖刀。”

出于对那把刀的强烈恐惧，心灵严重受创的泪珠带上了耳机，做出了以下的即时报道——

Gamespot(以下简称GS)：什么是《奇迹时代II》与它的前辈们最大的区别呢？它的支持者们将从这款续作中得到怎样的乐趣呢？

Lennart Sas(以下简称LS)：《奇迹时代II》并不是一个简单意义上的更新了引擎和内容的升级版本，我们是在《奇迹时代》的基础上完全重新架构了一个新的世界，一场幻想主题的战争。

王国建设和角色建立的加强将会给玩家带来更多的兴奋点，随着经验的增加，玩家将成为领主并随心所欲的决定自己所拥有的帝国的形态。



GS：前作中的所有角色都会出现在二代中吗？他们会有什么样的改变呢？

LS：大多数的种族将得以再现，但是由于新作中更多的采用了复合建筑路线，使他们的生产方式和前代有所不同。这一次，所有种族的单位将更紧密的与该种族联系起来，多数的魔法生物将被你的男巫召唤。

GS：在《奇迹时代II》中会出现新的派系吗？如果有，请简单描述一下。

LS：确实有新种族出现，其中之一是Draconians。Draconians族中不同的的单位拥有不同的技能，其中一些拥有发达的翅膀可以自由飞翔，另外的那些则可以喷火或熟练使用魔法。

GS：当年《奇迹时代》发售时，它那新颖的角色培养要素以及多样化的技能树真的可以使人疯狂，所以玩家们一定很关心在续作中将有怎样的新技能，你能给我们举几个例子吗？

LS：在游戏中将出现一整套全新的技能，我们给人物添加了新的技能和特性，这些将决定玩家成为一个怎样的领主。《奇迹时代II》的技能偏重于魔法和领导能力，优秀的英雄永远是战场上的主宰者。

随着技能的增加，玩家可以定义自己的人物个性，破落的商人、严厉的仲裁者、墨守陈规的和平守护神或其他种种

GS：战斗系统部分最大的变化是什么？也是在《英雄无敌III》那样的六角形方格战场上进行吗？

LS：战斗将在一块被升起的高地上进行，以便于更多的体

新闻报道

现战略 围城模式也被改善了，城市和其他的[illegible]都得到了改进。我们对战斗模式的核心以及战役规则做了修订，这样可以使战斗速度加快，并使战役变得更加有趣

GS：这款游戏的副标题为"巫师王座"，这是否意味着[illegible]将和游戏更紧密的联系在一起？

LS：带着属于你的角色 Merlin——一个有前途的年轻魔术师——去角逐那巫师的王座，古老地球上最神圣的职业吧！由于发生了可以使大地四分五裂的具有强大魔力的永恒之环的丢失事件，为了证实自己配得上巫师王座这个伟大的头衔，Merlin 必须走遍天涯海角找寻那些已经被打碎并变成魔法球的永恒之环，并将其组合起来击败所有的敌人，最终解救世界（故事情节也太老套了吧）

GS：你们是怎么提高电脑的 AI 的？

LS：哦，是的，AI 是我们改良的重点，在付出了极多的辛苦后，现在我可以骄傲地说，这款游戏的 AI 已经得到了极大的改善，达到了我们现有技术的顶点

GS：《奇迹时代》拥有史诗般的宏大规模，但是过多的城镇和生产线超出了玩家的控制能力，使他们疲于管理，在续作中是否会加入某些因素使这种超大规模的剧情变得简单一些？

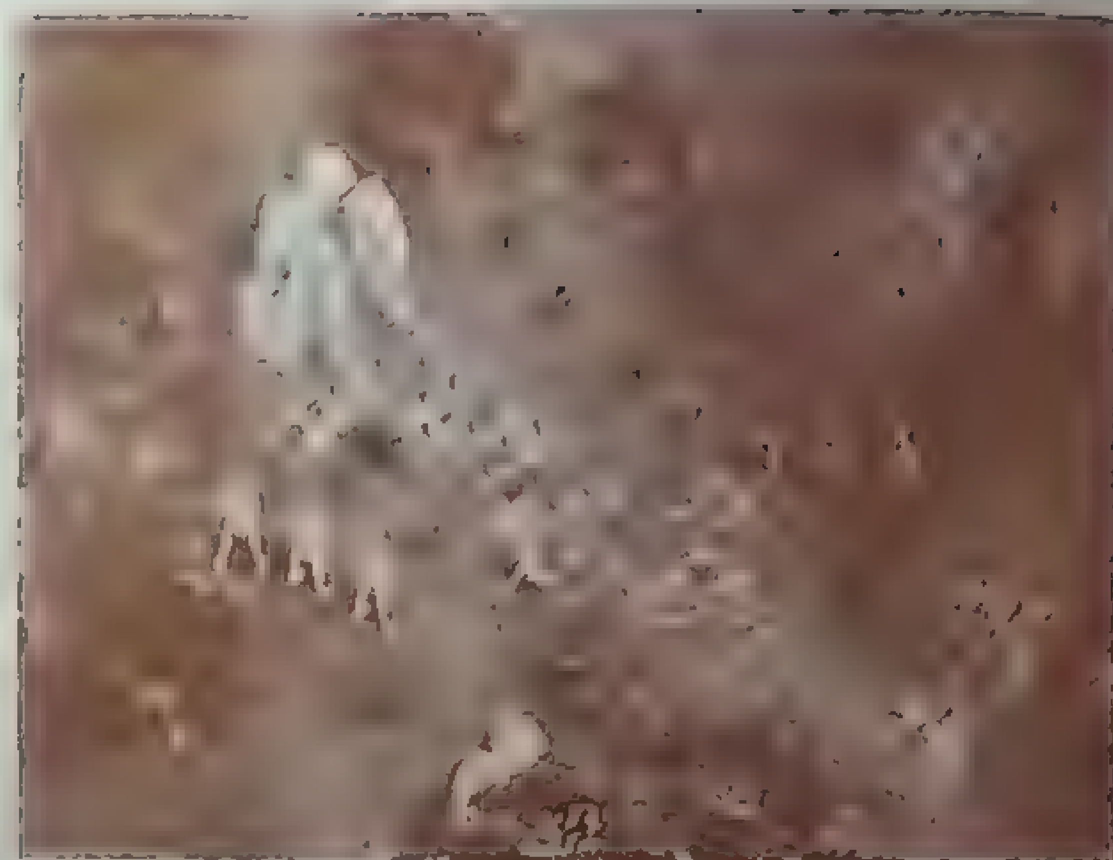
LS：新剧本中的城镇数目已被大大缩减，一些独特的城镇变得特别重要，它们可以使人口得以增加，并同时拥有大量的升级选项，其中之一就是巫师塔。当一个巫师驻入塔后，玩家将获得很多的好处，比如说可以任意选择的 teleportation gate，允许玩家在他的帝国中建设部队运输网，这在游戏中将大大缩减用于管理的时间。

GS：在《奇迹时代 II》的单人模式中，是否存在产生随机地图的引擎，怎样使用它呢？

LS：我们正在考虑是否让游戏拥有地图编辑引擎，但还没有最后决定。

GS：那么这是否意味着你们把精力更多的集中在了多人模式中？你们计划给游戏加入怎样的多人模式呢？除了前





一代中所拥有的简单 turn－based 模式，还有其他的选择吗？

LS：我们使用了简化的代码，而最重要的改善在于更有效率的网络系统，新系统允许在世界地图上容纳更多的东西，我们同时简化了操作，不会再有那些突然跳出的窗口出现。

GS：在过去的时间里，游戏采用的主要技术是否得到了提高，你们还在沿用原来的引擎吗？游戏是否将拥有全新的画面？

LS：正如你希望见到的那样，我们的画面得到了很大的提高，D3D 加速、大量的多边形、平滑的缩放、改良的粒子系统和光影效果将是它最大的特色。游戏中单位的体积很大，因为这样更便于角色的细节和特性表现，要知道，我们给年轻的女神们穿了很开放的服装哟……

GS：《奇迹时代 II》和以往那些策略游戏有什么不同吗？

LS：当然有了。现在一款产品在货架上的位置可不是那么容易保得住的，上一代里的游戏模式已不适合现在行来越来越重要的联网对战了，为此我们的开发人员可谓是殚精竭虑，这也顺便可以解释一下开发时间和成本增加的问题。

GS：关于《奇迹时代 II》，你还想说些什么吗？

LS：是的，我想它会在 PopTop（因特网上最受欢迎的游戏百强排行榜）上占据一席之地，当它在 2002 年第一季度正式发售时，肯定会使所有的人感到惊奇。

GS：我们也希望它能够做到，谢谢你，Lennart。

很显然，就如访谈中所提到的，《奇迹时代 II》能够带给喜欢模拟经营和即时策略游戏的玩家以更多的惊喜，或许也会给正处于创作困难时期的此类作品探索出一个新的发展方向。它加强的网络功能更符合现在的潮流，因此其自身的竞争力也大为增强。总而言之，希望它能够取得应有的成功，而不是像一代那样叫好不叫座。■

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001 年 3 月

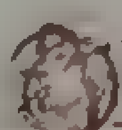
本栏编辑 RACER

本期力作：

猴岛小英雄Ⅳ猴岛大逃亡



猴岛小英雄Ⅳ猴岛大逃亡(中文版)





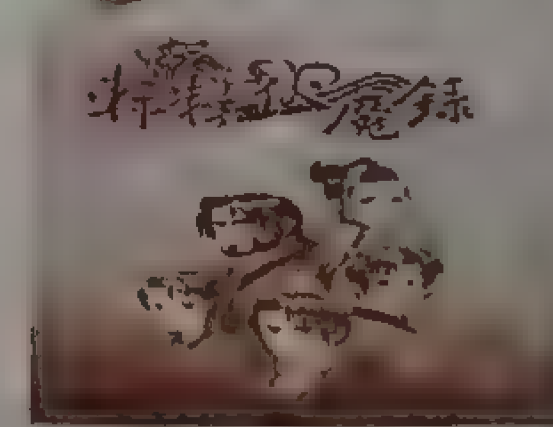
游戏类型 动作冒险
出品公司 LucasArts
上市代理 电子艺界
系统要求 P200/32MB
游戏容量 2 CD
参考价格 待定

其实不久之前我们已经发布过这款游戏即将上市的消息了，不过近日电子艺界北京办事处发来消息说这款游戏因故要推迟到 3 月上市了，因此我们决定再次刊出，并将其作为本期力作推荐给大家，因为这确是一款品质极佳的游戏。

"猴岛小英雄"的回归对冒险游戏爱好者来说绝对是一件值得庆祝的盛事，作为该系列的最新作品，这款游戏不但保留了既有的卡通、爆笑和多谜题的风格，而且画面质量得到了极大的提高。游戏中使用了大量的手绘稿和卡通背景，而 3D 角色在贴图和渲染方面也有独到之处，可以表现出很多以前 2D 角色无法表现的细节，游戏在音乐和音效方面的表现也令人激赏。可以说，《猴岛大逃亡》不但很好地延续了"猴岛"系列轻松搞笑的既有风格，而且已经进一步将之发扬光大。

轩辕伏魔录





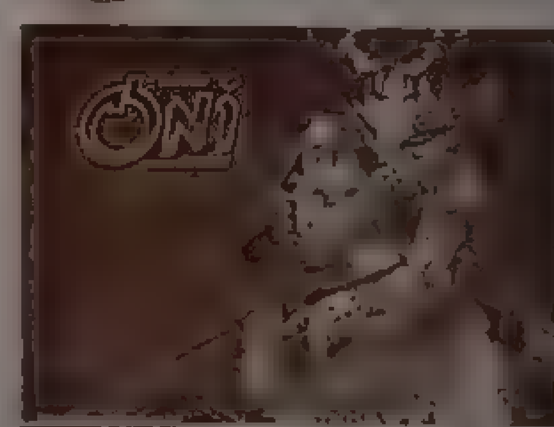
游戏类型 策略
出品公司 大宇资讯
上市代理 寰国软件
系统要求 P233/32MB
游戏容量 2 CD
参考价格 ¥58

师门被灭、宝壶失落、百姓遭殃、恩人遇害。少湖峰山脚一场骤变，出外历练的少年侠客竟然遇上如此重大的人生变故！这少年怎么也预料不到下山之旅竟会变成一段漫长艰辛的伏魔征程！而对师门血仇和恩人死难，少年侠客的稚气似乎早已随着变故而消逝，只剩得万般凝重的长剑和仇怨。于是携手同是孤苦无依的恩人之女，义无返顾地踏上了复仇之路……

与《轩辕剑》系列的其他作品不同，《轩辕伏魔录》是一款回合制策略游戏，这样的设计可以让玩家在面临敌军时更从容的运筹帷幄。在《轩辕伏魔录》中，将有 8 个角色出现在玩家的冒险历程中，因此故事情节更加曲折动人。《轩辕伏魔录》中的所有人物皆采用 2D 制作，但其他场景、动画等则使用了 3D 技术，基本保持了"轩辕剑"式的美术风格。

鬼妮





游戏类型 动作冒险
出品公司 Bungie Sortware/THQ
上市代理 世纪[illegible]
系统要求 P233/64MB
游戏容量 1 CD
参考价格 [illegible]装版 ¥88
简装版 ¥48

《鬼妮》是一款全新的动作冒险游戏，它以其独有的风格、精彩的情节证明了自己夺得"2000 年度 E3 游戏展最佳动作游戏"大奖是当之无愧的。

与其他同类游戏相比，《鬼妮》的操作比较复杂，但真正熟练后就会得心应手，打斗场面的操作真实灵活，很容易让玩家有身临其境的感觉。打斗场面异常精彩可谓《鬼妮》的最大特色，这也正是该游戏与《生化危机》、《古墓丽影》等同类游戏的最大不同。其空手格斗的技巧就有数十种，既实用又漂亮，格斗时还可使用连续技，其效果不亚于一般的 3D 格斗游戏。《鬼妮》的故事情节更是引人入胜，不落俗套，可谓推陈出新。此外，《鬼妮》也秉承了动作冒险游戏的一贯风格，以 CG 动画贯穿始终，可玩性和观赏性都大大增强。

小鸡快跑



游戏类型	动作冒险
出品公司	Blitz Games/Eidos
上市代理	新天地
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

由美国梦工厂出品的《小鸡快跑》是一款幽默风趣的儿童卡通影片，片中讲述了一群生活在农场里的母鸡为了逃避农场主的压迫，为了寻求自由，从而团结在一起努力逃离农场的故事。由 Eidos 出品，Blitz 制作的《小鸡快跑》则是一款根据电影故事改编而成的同名游戏。

同众多根据电影改编的游戏相比，《小鸡快跑》算是相当成功的一部了。它不仅完全真实再现了电影中的场景和人物，还把电影中的情节巧妙穿插在了一起。更重要的是，游戏充分表现出了电影那种轻松诙谐的气氛，能让玩家在游戏中一直保持快乐的心情，仅仅是小鸡们新奇独特的逃跑创意就可以让玩家们忍俊不禁了。

古墓丽影：历代记



游戏类型	动作冒险
出品公司	Core/Eidos
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ266/16MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

在《古墓丽影Ⅳ最后的启示》中，劳拉被困在金字塔里，生死不明。几天之后，她身边最亲密的人们集合在她的住所，为她举行了纪念仪式，共同追忆她以前不为人知的冒险经历，这就是《古墓丽影：历代记》中要讲述的故事。据悉，这将是基于经典的“古墓丽影”引擎的该系列的最后一部，也是颇具总结性的一部作品。游戏共分为四大关，十三小关，贯穿劳拉的各个时期，地点也各不相同。在这款游戏中，劳拉又增加了新的动作，如走钢丝和双臂大回环等，装备上则增加了狙击步枪和抓钩枪，另外还有偷袭用的氯仿。PC 版《古墓丽影：历代记》的一大特点就是附赠了关卡编辑器，玩家现在可以发挥无穷的想象，创造自己的“古墓”了。

古代争霸战：金羊毛传奇



游戏类型	即时策略
出品公司	Gremlin
上市代理	[illegible]
系统要求	P133/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

游戏讲述的是一个古代神话故事，那时的历史被划分为五个时代，我们的战争就发生在第四个——铜的时代。爱琴海岸有一块由英明国王 Eson 统治的土地，然而不幸却降临在生活在这块富饶土地上的喜好和平的人们身上，自然灾害和敌人的掠夺使这个国家濒临灭亡，甚至连最懦弱的野蛮人也在骚扰海岸的居民、肆无忌惮的抢夺商船，神已经抛弃了这块土地上的人们！为了取悦众神，必须派出最杰出的英雄，经过漫长艰辛的旅程到神圣的柯尔奇斯去取回金羊毛，于是战斗开始了……

这是一款类似于《帝国时代》的游戏，也是一款完全围绕海战开发的即时策略游戏，海洋、魔法、舰队构成了一幅绝美的战斗画面，加上简单的操作，可以令玩家有一种耳目一新的感觉。

新世界



游戏类型	即时策略
出品公司	Interplay
上市代理	奥美电子
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

这是《星舰迷航》(Star Trek) 系列中第一部以陆战为基础的全 3D 的战略游戏，画面十分精美。玩家要通过开拓疆界，采集资源，发展科技，发动战争来完成一次次的战斗任务，从而达到称霸星际的目的。玩家可以选择星球联邦、克林冈帝国、Romulan 星际帝国三大种族中的一个来完成游戏中的诸多任务。游戏中提供了很多新型战车，包括联邦的 Phaser Carrier、克林冈的 Mobile Disruptor Battery 等。游戏中的居民会随经验的增加而不断进化成长，他们将是游戏中最重要的资源。玩家还需在一系列丰富的建筑物中作出选择，以便更好地建设自己的殖民地，这些建筑物和地形环境全部由真实的 3D 建模和贴图生成。该游戏的引擎也非常出色，战斗场面十分精彩，背景画面艳丽，整体质感很强。

落日帝国

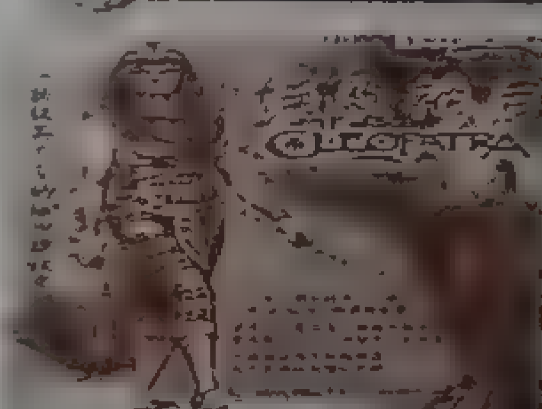


游戏类型	动作
出品公司	Interplay
上市代理	奥美电子
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

《落日帝国》利用革命性的多人物系统，能够带给玩家三个独立但完整的单人游戏体验。玩家可以选择作为 Sisko 船长、Kira 首领或 Worf 指挥官之一来进行游戏。作为一个行动小组，在每个关卡中，Sisko、Kira 或 Worf 都要执行完全不同的任务，以三个人物的不同视角来揭开神秘的“红色光球”之迷。

这款游戏使用了《虚幻竞技场》的增强版本的引擎，为玩家营造出了一个绚丽的 3D 冒险环境。一个智慧性的摄像系统更将这个第三人称视角游戏的画面效果提高到了一个新的层次，不论是在封闭的岗楼或是开放的场地，都十分自然和真实。游戏中专门设计的反转运动系统、活动骨骼系统和面部肌肉运动系统则赋予了游戏人物十分流畅的动感，相信玩家对这一点会深有感触的。

埃及艳后



游戏类型	策略
出品公司	Impressions Games/Sierra
上市代理	奥美电子
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

这款游戏可以称为是《法老王》的姊妹篇，不过画面较之《法老王》有所提高，游戏中还新增了不少神秘建筑，埃及将被装扮得更加美丽迷人。玩家将在游戏中经历“埃及后金字塔全盛时期”的四场主要战役，其中最重要的问题是埃及艳后如何利用她的美丽和独特手段来消除罗马帝国的强大攻势。

比较特别的是，在《埃及艳后》中，玩家可以在广大的地图上随意挑选想玩的任务，不必像《法老王》那样必须按顺序完成任务，这给玩家带来了极大的自由度。游戏还提供了功能强大的编辑器，不论你是菜鸟还是老手，都可很容易上手，使这款游戏的可玩性大大增强。

龙战士Ⅲ



游戏类型	角色扮演
出品公司	Capcom
上市代理	[illegible]
系统要求	P233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

传说很久很久以前，世界上存在着一个神龙部落，但是不知什么原因，这个部落在不知不觉中消失了。为了探求其中的秘密，男孩 Ryu 开始了他的冒险生涯。无论遇到什么样的困难，Ryu 总觉得有一股力量在支持着他，同时他也渐渐发现自己拥有某种神奇的力量，这是不是就是传说中的龙的力量呢？Ryu 是不是就是传说中的神龙部落的传人呢？这就要等待玩家自己去揭开谜底了。

这款游戏完全移植于 PS，画面较前作更加细腻生动。游戏对动作和角色扮演两种元素进行了有机的结合，因此剧情新奇精彩，尤其是可爱的 Q 版人物造型，再配以活泼的对话，使游戏更加有趣。

三角洲特种部队Ⅲ大地勇士



游戏类型	第一人称射击
出品公司	NovaLogic
上市代理	华彩软件
系统要求	PⅡ400/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥49.9

相信大家对这款游戏已经不陌生了。在这个全新的游戏中，玩家可以从 5 个人物中任意选择一人作为自己操纵的角色；其全新的 3D 引擎为游戏性能带来了大幅提升；各种高科技武器，真实而又充满刺激感；玩家可以和其他人联合作战或对战，这其中的乐趣自然也不必说了；玩家还可以加入 Novaworld 进行网上对战并夺取独一无二的网络排名；使用附带的序列号还可以到 Novalogic 参加官方比赛。

据透露，这款游戏的国内代理商华彩软件还将在国内举办一系列的比赛和抽奖活动，来满足“三角”狂热爱好者的需求，请大家拭目以待吧。

上市烽火

绵羊传奇



- 游戏类型：冒险
- 出品公司：Empire Interactive
- 上市代理：晶合时代
- 系统要求：PⅡ233/16MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：待定

《绵羊传奇》虽然是一款益智型游戏，不过大家别以为它只是个简单的游戏。这款游戏中包含了不少复杂的元素，如绵羊对各种人、物的不同反应，玩家的策略运用，比如使用哪个牧羊人，使用哪种放牧方法，哪种放牧速度等等，这些全是能够影响游戏进程的重要因素。而且游戏中的世界共有六个之多，最后还要对抗邪恶的 Lucfleecer，玩家要顺利完成任务也不是件容易事

玩家的任务其实就是带领一群"迷途的羔羊"重返家园。听起来简单，实际上绝非易事哟！玩家必须细心地呵护它们，使它们不会受到诸如电子栅栏、尖锐的老虎夹以及联合收割机等可能带来的意外伤害。这并非您想象的那么简单，尤其是在带着这群小绵羊东奔西走的时候……

吸血鬼德古拉之魔体复活



- 游戏类型：解谜
- 出品公司：Index
- 上市代理：晶合时代
- 系统要求：PⅡ233/32MB
- 游戏容量：2 CD
- 参考价格：待定

这款游戏取材于19世纪末英国小说家 Bram Stoker 所著的畅销小说，故事围绕玩家将扮演的主角——Jonathan Harker，一位年轻的法院助理而展开，他负责处理富豪 Count Dracula 的遗产问题，却发现 Dracula 其实是一位未死的吸血鬼，于是开始进行一连串的调查与追踪……

这款游戏采用第一人称视角，这种方式最适合表现恐怖的氛围了，配合独特的3D引擎和光影效果，对人物面部表情生动细腻的刻画，以及全程语音的运用，使玩家会产生很强的临场感。这款游戏的操作也很简单，玩家只需轻点鼠标便可以自由探索整个游戏世界了。此外，游戏中的过场动画也很精彩。如果各位觉得时下的游戏不够刺激，那就赶快进入这个诡异神秘的世界，探究一下吸血鬼 Dracula 之谜吧！

太空终结者



- 游戏类型：飞行模拟
- 出品公司：Vicarious Visions
- 上市代理：晶合时代
- 系统要求：PⅡ233/32MB
- 游戏容量：4 CD
- 参考价格：待定

这是一款模拟飞行射击游戏，其场景全部以3D制作而成，而且特别强调模拟的真实性，因此它的操作有些难度，新玩家想要上手可能是要多花一点时间的，对老手来说也是一个挑战。不过，这款游戏就好像是为训练太空飞行员而专门设计的，一定可以让玩家的功力大增喔！

这款游戏有几种玩法，但只有故事模式和自由模式是可以存档的。当然，这款游戏也提供了多人联线对战（或协战）功能，这样玩家就可以和朋友一起组成联合舰队来进行冒险了。特别的是，玩家还可以把自己的冒险历程录制下来，不仅可以随时观赏，更可以从中总结经验，以备下一次冒险时参考，相信如此贴心的设计必能为玩家带来不同以往的乐趣。

天下



- 游戏类型：图形 MUD
- 出品公司：天夏[illegible]
- 上市代理：天夏科技
- 系统要求：P166/32MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥28

天下大乱，英雄辈出……

这是一个您既熟悉而又陌生的世界。这里的人有着"赞天地之化育"，与天地"相参"的冲天气势，视自己而非神道为宇宙之中心，他们重义轻利，崇尚"饿死事小，失节事大"的重名轻身之道……

《天下》融会了多种武侠门派，各种奇功绝技各具特色，可以让玩家切身感受到武侠世界的魅力和图形社区的多姿多彩。玩家既可以做一位纵横武林的大侠，也可以做一位悬壶济世的医生，甚至画符通灵的道士……它是一个多玩家、全开放的游戏，由玩家演绎故事情节，完全自由的发展，生存、工作、拜师、学艺、寻宝、谈情、结婚、仇杀等等，一切的一切，全在玩家本身的意愿。无论玩家身在何处，都可以通过服务器进入游戏，来共同营造一个幻想中的武侠世界。

真实战争



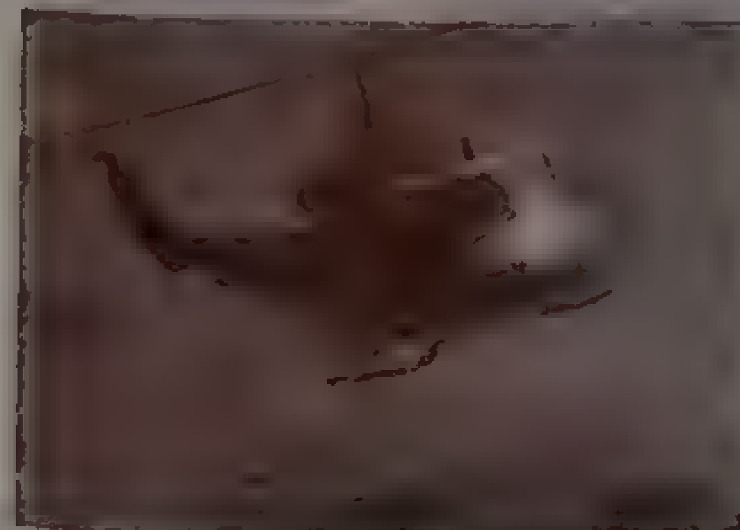
- 游戏名称：Real War
- 游戏类型：即时策略[RT]
- 制作公司：OCI
- 上市日期：2001年5月
- 期待程度：★★★★☆

文/今心　编辑/石子

"一个真实的战争游戏来源于一群品味真实战争的人"，用这句极富感染力的宣传词来描述这款最新即时策略游戏《真实战争》，是再贴切不过了，因为游戏的制作者的确是一群不折不扣的"战争贩子"，他们就是来自美国的 OCI 公司。

提到 OCI，恐怕绝大多数国内玩家都会感觉陌生。事实上，OCI 的主营业务是为美国国防部从事政府军事训练系统的开发工作，也正是基于这点，该公司在军用专业软件的开发上可谓经验丰富，所掌握的技术也是无人能及的。也许是看到了电脑游戏市场的巨大潜力，OCI 决定向这个领域拓展事业，于是《真实战争》诞生了。

原本 OCI 是打算开发一款准军事游戏的，但考虑到过于专业的指令和操作系统可能会令玩家失去游戏乐趣，因此放弃了初衷。游戏的故事背景是完全虚构的，这不禁让人想起那些好莱坞大片：一大群不明身份的恐怖分子，袭击了美国的某个军事基地，造成大量伤亡。为了迅速有效地对恐怖分子予以还击，美国军方暗自制定了利用核导弹对恐怖份子的大本营进行毁灭性打击的作战计划。然而出人意料的是，在计划实施前夕，恐怖分子居然通过可靠渠道获得了该计划的副本并将其在联合国大会上公诸于众。一时间世界哗然，美国的高层政客们对军队的做法感到震惊和不满。迫于强大的舆论压力，原有的核打击计划只得取消，取而代之以依靠常规军事力量解决问题的稳妥方案，于是，一场世界范围内的反恐怖主义战争拉开了序幕。

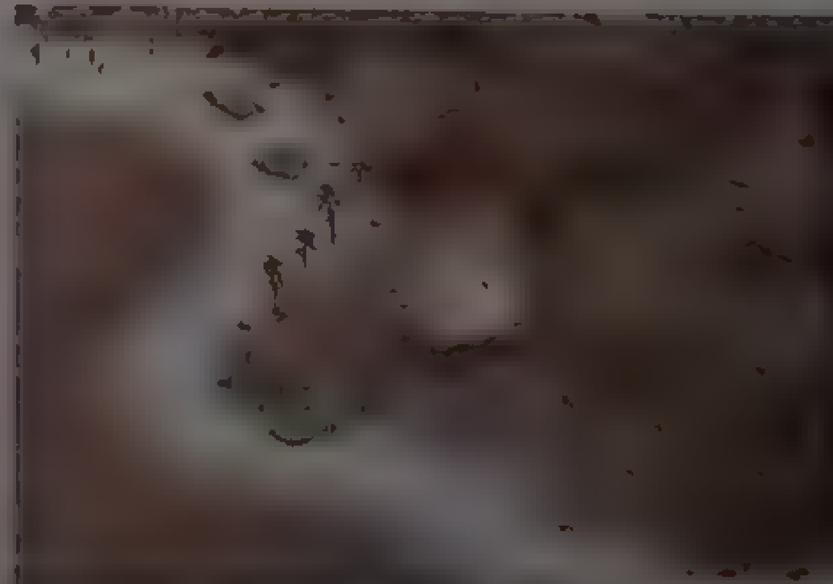


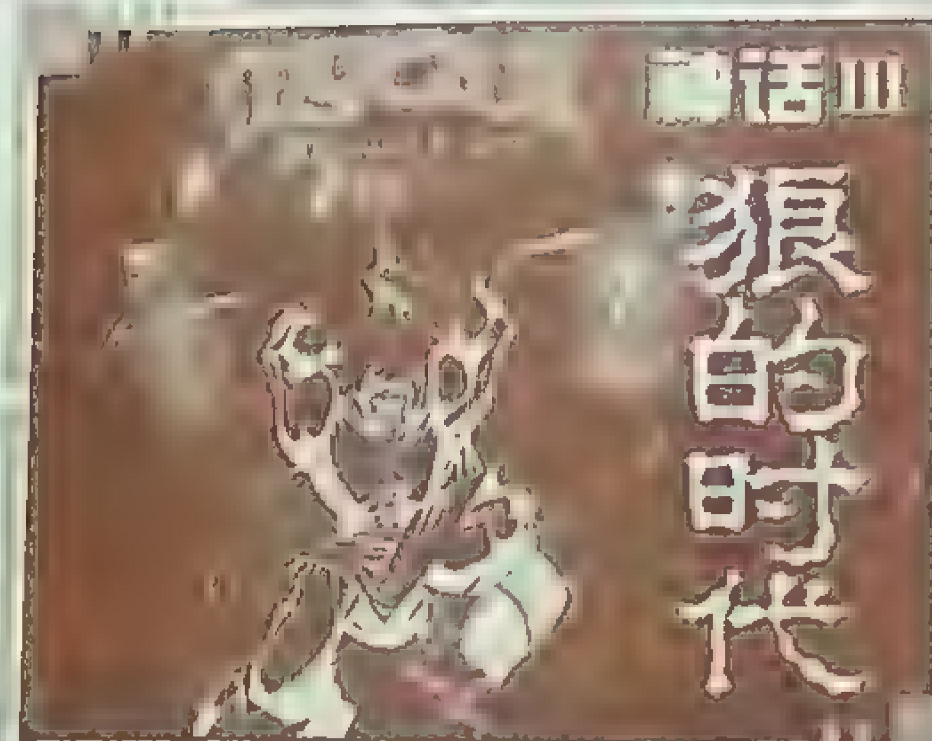
游戏包含2大战役各12个任务，每个任务开头都会插入一段类似 CNN 新闻报道的任务简报，并配以华丽的 CG 过场。更令人激动的是，游戏中将出现多达40余种目前正被世界各国使用和即将使用的真实武器装备！它们中既有被称为"陆战之王"的美制 M1A1、俄制 T-80U 等世界著名的主战坦克，也有曾经大出过风头的"明星"武器，诸如"爱国者"和"飞毛腿"导弹。除了陆军装备，空中装备更是让人眼花缭乱，F-16、F-15、A-10、B-52 等沙场老将继续扮演着可怕的"空中杀手"。游戏中所有的武器均参考了权威技术资料，性能各有千秋。

从游戏性上看，《真实战争》和同类游戏没什么两样，同样的战场视角和鼠标操控，所不同的只是新增了两个全新作战方式：群目标攻击和同步攻击。传统 RTS 游戏，在进攻中只能逐个摧毁敌方目标，这非常麻烦。而"群目标攻击"则对这种耗时的工作进行了提炼，使玩家可以事先指定两个以上的攻击目标，做法就如同圈选己方作战单位那样简单。"同步攻击"更有意思，玩家可以指派分散在地图各处的部队同时进攻某个目标，电脑会根据各作战单位的移动速度，调整部队在同一时间进入攻击范围，发起进攻。这就避免了同类游戏中，某些移动速度快的部队（往往也是最不禁打的单位）单刀赴会，自投罗网。

游戏中军事单位的建造也有别于传统 RTS 游戏，主要表现在资源供应上。《真实战争》中不用进行任何资源采集，玩家建造军事单位所耗费的物资将直接从供给基地获取。因此，夺取敌人的物资供应，占领敌人的海、陆、空基地，缴获精良的武器装备以增强己方的作战实力，将是游戏最有趣的玩法之一。

虽然《真实战争》依然采用2D图象技术制作，但游戏里所有的武器装备则全部由3D多边形生成，游戏画面中的地形效果也较《突袭》更加逼真，某些关卡地图面积之大，远远超过《突袭》的水平。此外，还有一个令人鼓舞的消息，新游戏将支持主流的3D图形加速卡，凭借它的强大功能来突出游戏的光影效果，使得游戏画面更加华丽眩目。■





[illegible] Myth 3
The Wolf Age
[illegible] [illegible][RT]
[illegible] Mumbo Jumbo
[illegible] 2001年12月
[illegible] ★★★★

文/木头　编辑/石子

自从Bungie公司于1997年推出了《神话：堕落之神》(Myth: The Fallen Lords)以来，该作以其华丽的图像效果，明确的故事主线和出色的3D即时策略引擎，赢得了业界和玩家的一致喝彩。继而陆续产生了《神话Ⅱ钩魂使者》(Myth2: Soulblighter)及其一系列的资料片，使该系列的名声愈发的响亮。不过，"神话"的辉煌后面，也隐藏着诸多的弊端。《堕落之神》的难度对普通玩家来说简直是一场噩梦；而《钩魂使者》中的BUG更是创造了游戏历史上的奇迹——竟然会在反安装游戏的同时删除玩家硬盘中的所有文件！

经历了微软并购之后，Bungie也与"神话"无缘再见了，目前该游戏的所有权属于Take 2娱乐公司。《神话Ⅲ狼的时代》则是Take 2与Mumbo Jumbo公司合作的成果。Mumbo是一家新成立的公司，由著名的Ritual娱乐公司(《原罪》和《重金属FAKK2》的制作者)与其老搭档Contraband公司合并而成。Contraband的主要工作是将Ritual开发的游戏移植到MAC平台上，因此这也意味着《神话Ⅲ》将会同时推出PC和MAC两个版本





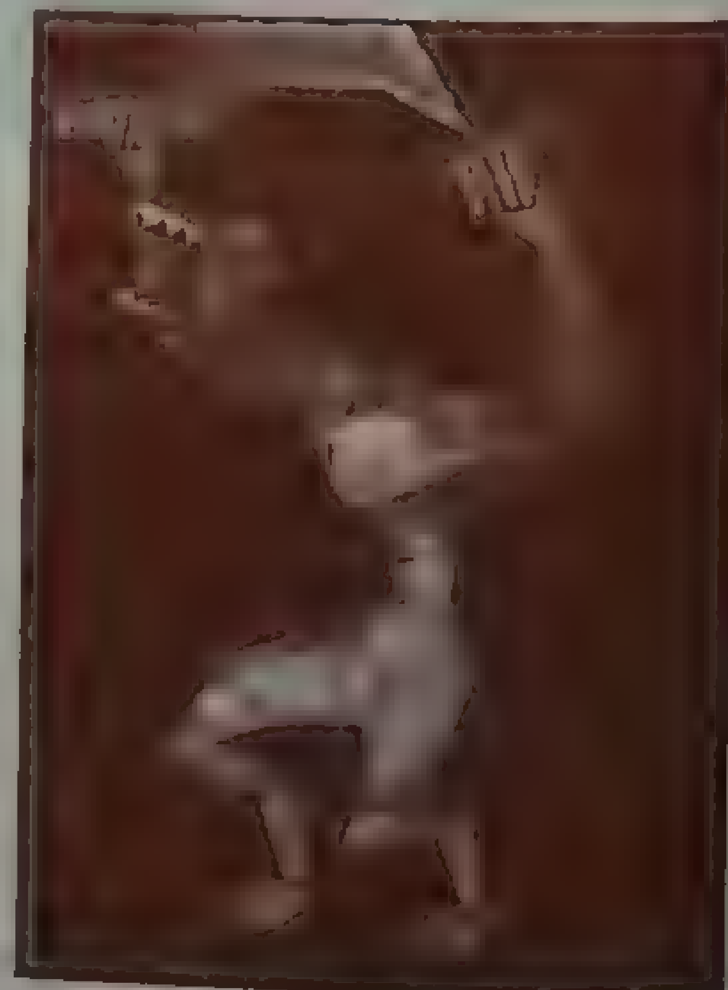
《神话Ⅲ》的故事背景设定在一代故事的1000年前，英雄Connacht The Wolf——人类第一个皇帝，率领军队击败了Trow和Myrkridia种族的进攻，建立了第一个人类帝国，因此该时代被称为"狼的时代"(Wolf Age)。玩家在游戏中将有机会见到Damas(《钩魂使者》中的主角)，Connacht的忠实助手，在成为"钩魂使者"之前的样子，而Connacht的盟友不是别人正是后来的"堕落之神"

尽管换了东家，但是《神话Ⅲ》的游戏结构和控制方式依然与前两代相同。游戏中仍旧有大量的任务等待着玩家(总共25个任务，分布在5个不同的游戏场景中)，只是任务之间的故事情节有所加强，并且取消了前后任务的连带影响，再次降低了游戏难度。

《神话》系列的多人模式，是同类游戏中最出色的一个，因此我们在谈论"神话"系列时会很自然地提到Bungie.net战网。但是目前，Mumbo对《神话Ⅲ》的多人模式却没有具体的对策。"我们非常清楚Bungie.net在《神话》中的地位(它太完美了)，因此我们的压力也很大。"制作组解释说，"我们目前面临的困难在于Bungie.net的所有权掌握在微软手中，我们[illegible]从微软手里得[illegible]我们正在[illegible]与微软协商，Bungie.net对他们意义不大，但对我们却非常重要"制作组计划为《神话Ⅲ》开发几种新的多人游戏模式，"部落模式"(Tribes)就是其中之一。在这种模式中，玩家可以带领自己的部族承接各种任务，[illegible]购买精良装备，以便完成更高级的任务从而提高队伍的等级。每个玩家带兵的数量都很有限，玩家的队伍等级越高可带的兵力也就越多。随着队伍的逐渐壮大，玩家的地位也越来越高，最终有可能成为同种族部落中的首领，这在网络上是最风光不过的事情了。

《神话Ⅲ》沿用了二代的游戏引擎，并且作了较大的改进。首先是采用了全OpenGL加速，所有3D物体包括人物造型，都使用了Ritual独有的"Tiki骨骼模型系统"。在这套引擎的支持下，游戏画面有了质的飞跃，各种效果更是刻画得淋漓尽致，玩家会发现3D的树林在微风中摇曳，爆炸形成的冲击波在草地上激起一层层气浪，玩家的行为会给周围环境施加更大的影响，这些都是前作中不曾见到的。

目前，游戏能否如期完工是制作组面临的最大问题。据悉《神话Ⅲ》的PC和MAC版本将在2001年圣诞节上市，其它平台版本(如Linux和PS平台)也在商讨之中，但要取决于PC和MAC版的开发进度，如果时间充裕的话，推出其他平台的《神话Ⅲ》也并非不可能。■

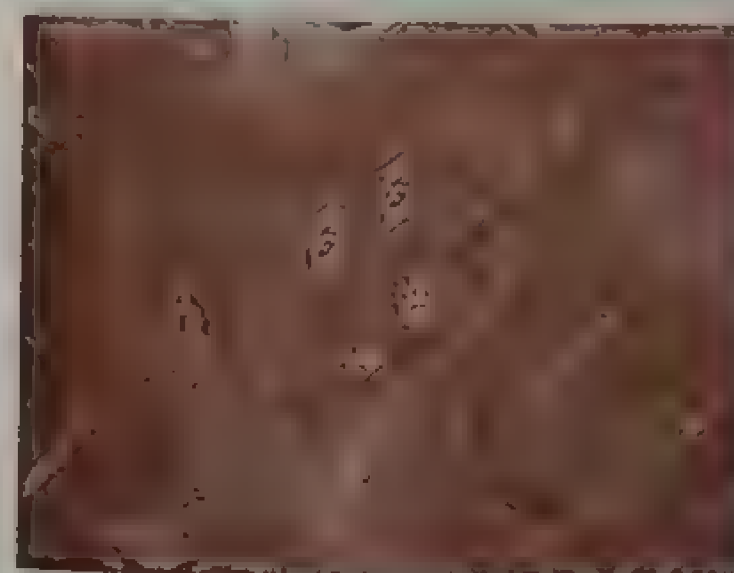




游戏名称：EON: The Face Of Deception
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司 Computerhouse AB
上市日期：2001年第四季度
期待程度：★★★★☆

文/木头　编辑/石子

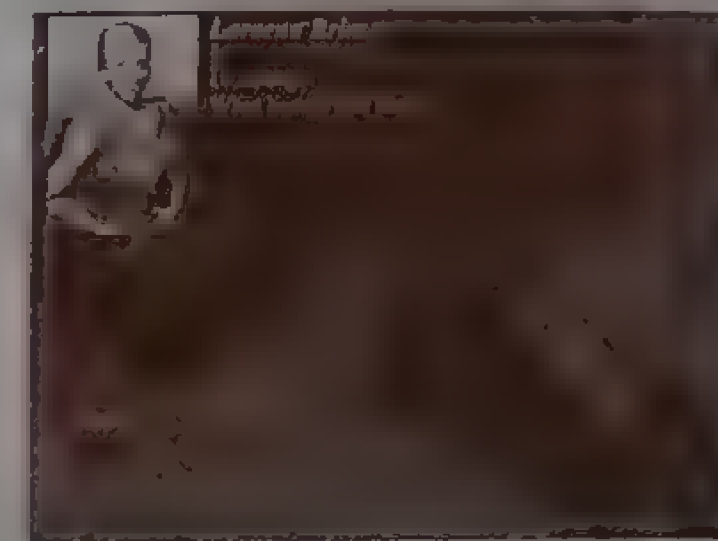
谈到国外RPG大作，大家的第一反应肯定是《辐射Ⅱ》(Fallout 2)、《魔法门Ⅷ》(Might & Magic 8)等等耳熟能详的名字，这些游戏以其宏大的规模、庞杂的情节和精美的画面倾倒了无数RPG迷，成为长期占据"尖端100"前几名的主力。今年底，玩家将会在这些RPG大作的行列中见到一个崭新的名字，它就是由瑞典Computerhouse公司监制的《永世：谎言的面对》。



这是一部带有典型欧洲风味的角色扮演游戏，改编自基于纸笔的同名桌面RPG大作，其特点与AD&D(龙与地下城)非常类似。游戏里的世界是由瑞典著名游戏公司Neogames创造的，托尔金式的幻想世界Mundana——一个复杂而充满挑战的拥有几千年历史的大陆。现在，这个美丽的世界，终于有机会在电脑中一展身姿了。值得Computerhouse自豪的是，《永世》将是第一款基于Mundana世界的游戏。

《永世》的故事背景设定在Mundana中古时代Soldaim王国中。当时的国王Saschar Lion是一个狂妄自大的家伙，他对国家的管理差强人意，因此好景不长。争端的起因是王国内的一些重要职位都由Lion家族掌管着，其中最有实权的摄政官由国王的堂兄Handing担任，这引起了前任摄政官Silverspar公爵的怨恨，于是在多方势力的协助下，公爵准备以武力夺取Lion家族的江山，一场王权争夺战迫在眉睫。Marcus(玩家所扮演的角色)，一个普通的农家男孩，无意中被卷进了这场纷争之中。他是Mundana历史上的一位重要人物，因此，玩家无法随意修改他的名字或重新为他编造一套家史，游戏只允许玩家定制Marcus的能力属性和职业。

《永世》与同类游戏最大的区别在于，它是以写实的手法来描绘幻想世界的。即使是魔法这种非现实的东西，在游戏中也有相对合理的解释——魔法是一种科学技术，一种人类无法理解的神奇学科。任何人都有学习这种高深学科的权利，当然，作为专业工作者的魔法师学起来更容易。《永世》的桌面版本中有20多种魔法类别，但在电脑上只保留了较主要的几类，并且与某些特定技能关系密切，诸如魔术技能、生成技能、魔法知识以及魔法转换技能等等，各职业(魔法师除外)都必须在掌握它们之后才能学习



相关的魔法。

由于桌面游戏的"NPC"都由玩家扮演，因此《永世》中的NPC与玩家地位平等，不但有各自的职业特长，而且具备人类的性格，并不受玩家摆布。这种真实的人际关系，使游戏的AI系统变得异常复杂。玩家在进行决策时，必须征求NPC同伴的意见，任意妄为将会导致一片不满和抱怨声，有时还会因此而失去他们。战斗中，这些NPC可能与你一起杀敌，也可能袖手旁观，有时甚至会转投敌人麾下，反过来对付你。此外，NPC间的关系也非常真实，亲属、恋人的亲密度要高于在战斗中形成的友谊。

除了角色关系外，《永世》的战斗模式也恪守真实的准则。《永世》没有经验值升级系统，取而代之以技能分配系统！这意味着游戏中的角色没有等级之分，但却有能力强弱的差异。随着冒险的深入，经常使用的技能很容易得到提升，反之，不常用的技能会逐渐忘却，就像现实中那样。另外，游戏还取消了伤



害度(Hit Point)的设定，这就意味着不管玩家的地位多高，经验多丰富，在遭遇攻击时都将受到与新手等同的伤害。制作组表示，如此设定是希望玩家在战斗中更多地运用策略，为了不被那些市井无赖干掉，周密的计划是绝对必要的。

玩家的冒险队伍最多可容纳16名NPC，这是其它游戏无法比拟的。游戏的任务数量也是个天文数字，玩家只会接到那些与自己有关的任务，这主要依主角的职业属性而定。一条情节曲折的故事线，一群栩栩如生的NPC，加上一个极其真实的游戏世界，就这样诞生了一部极具潜力的RPG作品，相信《永世》一定不会令玩家失望。■

流星时空



六翼天使

游戏名称 Seraphim
游戏类型 动作[AC]
制作公司 Valkyrie Studios
预定日期 未定
期待程度 ★★★★

文/Norns 编辑/石子

根据《圣经》的记载，身为神的信使和天国做战部队的天使们，一向是美善、秩序和真理的化身，"天使之剑贯穿敌人的甲胄，他们眼中的正义更是透达内心"。其中，身披六只羽翼者，则是天使中权位最高的大天使长。而约翰·弥尔顿的《失乐园》则为我们带来了另一种天使的形象：充满叛逆而桀骜不驯，"天使不过是真理在生命上的延伸，而其中的黑暗又多过光明"。我们暂且不去理会这两者的叙述谁更正确些，只要记住一点就够了——天使是勇敢善战的——这是谁都无法否认的。现在，曾经制作过著名电脑游戏《赛普拉特之核》(Septerra Core)的Valkyrie Studios公司，正致力于体现天使的果敢和勇猛的游戏——《六翼天使》(Seraphim)的开发工作，这是一个讲述三族天使间征战故事的3D动作游戏。(注：Valkyrie这个词源自另外一群同样用双翼飞过战场的"天使"们——北欧神话中的女武神。)



《六翼天使》的故事背景改编自西方神话中关于世界起源的传说。混沌之初，大天使间的权利之争最终演化为一场规模宏大的天堂圣战，卷入其中的天使皆展现出了隐藏在体内的无穷破坏力和毁灭力。他们建造起庞大的毁灭机械，召唤出传说中的巨兽，滥用天界的巨大力量，血腥的杀戮和燃烧后的焦灼充斥着整个战场。这一切引来了神的惩罚，战争中最伟大的将领和英雄也都命运凄惨，他们被打上罪恶的烙印贬下人间(一说为自动叛离

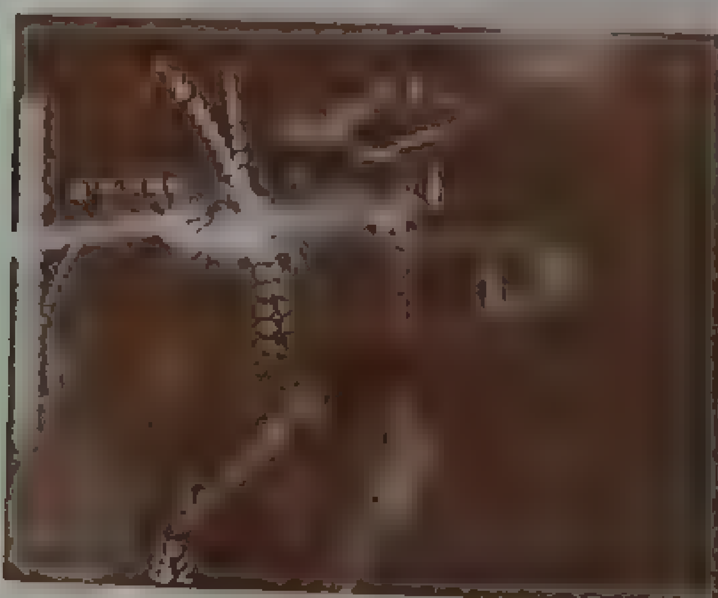


天界)，被世人称为"堕天使"。

游戏接下来的部分与神话故事中关于堕天使的记载有所不同。在《六翼天使》中，受罚的天使们在到达人间的时候，根据各自的信仰和动机产生了不同的异变。那些忏悔祈求宽恕的天使恢复了他们的羽翼，并获得了对人类的统治权；那些默默接受命运安排的天使则变异出类似昆虫的膜状翅膀，被称为"宿命者"，以保护自己的新家园为己任；至于那些死不改悔的天使，就变成了恶魔的化身，行事邪恶叛逆，制造恐怖事件来威吓胆小的人类。这些被困在地上的天使们，灵魂受到永恒的诅咒，他们只能利用人类的力量和称为"圣歌"的带有魔力的祈祷来维持生存。天使的战争至此永不停息，他们为了生存必须与其他天使种族交战，虽然最终注定是要臣服于造物主的铁拳之下。

从形式上看，我们可以将《六翼天使》理解成一款游戏背景设定在天空中的《雷神之锤III》。当然，这主要是针对天使们与生俱来的飞行能力而言的，同样，地面上的战斗也绝对不少。游戏中，玩家可以在3个种族中任选其一来扮演。这3个种族各具特色，天使享有很高的制空权，并











且拥有强大的魔法能力，是空战时的霸王；宿命者在飞行和战斗方面显然弱得多，但却精通魔法甚至高于天使；而恶魔在地面近距离格斗中具有无可比拟的优势，但却无法像其他两个种族那样自如地使用魔法，在远程攻击上也显得力不从心。

在确保种族间的平衡上，制作组颇费了些心思，除了使各种族都掌握几种通用魔法之外，还为3个种族设计了各自特有的魔法，使它们在能力上可以相生相克，从而达到战斗中的动态平衡。另外，这些特有能力在攻关过程中，也将发挥巨大的作用。

游戏采用第三人称视角，便于玩家从多个角度观察战场情况，当然，主要还是为了能和天使们一起在3D空间里飞翔。颇具飞行模拟游戏特色的场景布置，火爆的魔法场面，加上几近疯狂的战斗节奏，使玩家飘飘然的同时又有一种被逼得喘不过气来的压迫感。尽管战斗如此激烈，但本作并非单纯的杀戮游戏，每一关卡都有各自特殊的目的，玩家的首要目标仍然是完成任务以推进故事线的发展。例如偷袭一个人类定居点刺杀敌方的领袖，或是为夺取一件超级武器而

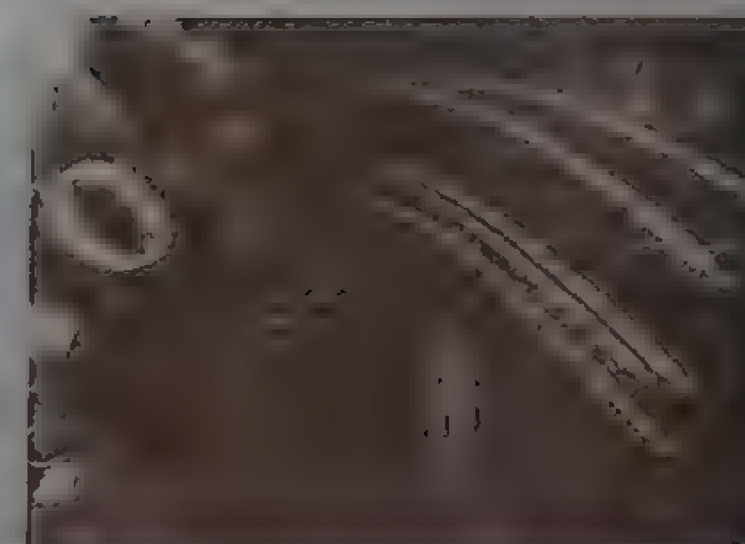


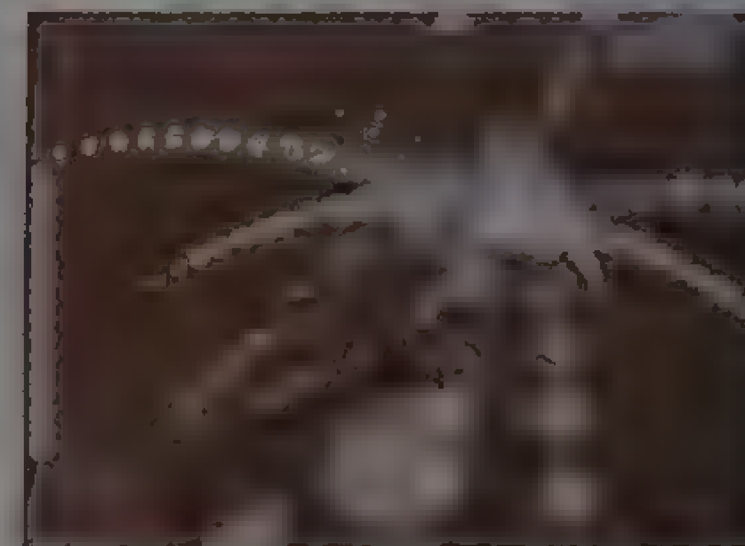
展开一场硬战等等。

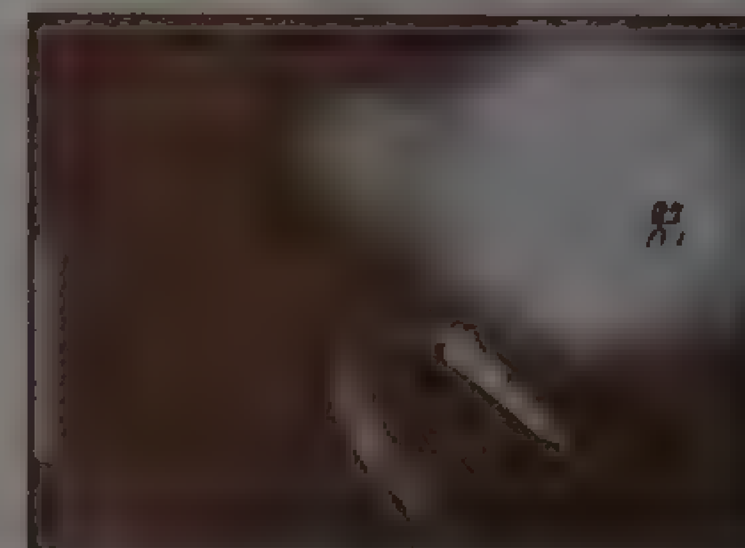
尽管游戏的世界观将中古与未来结合在一起，但大家完全不用担心会看到那种用魔法攻击对方现代化飞行器的搞笑场面。事实上，《六翼天使》中将会出现一些长相非常酷的具有机甲外形的生物，或是身躯庞大却异常灵活的合成机械。他们无论性能或外形，都完美地保持着我们熟悉的幻想风格，而非现实主义色彩。这种时代背景的混合设定的确是个好主意，不知道许多个世纪以前那些放逐于人间的堕天使们看到自己的同类在高速公路上袭击一辆小货车时会怎么想。

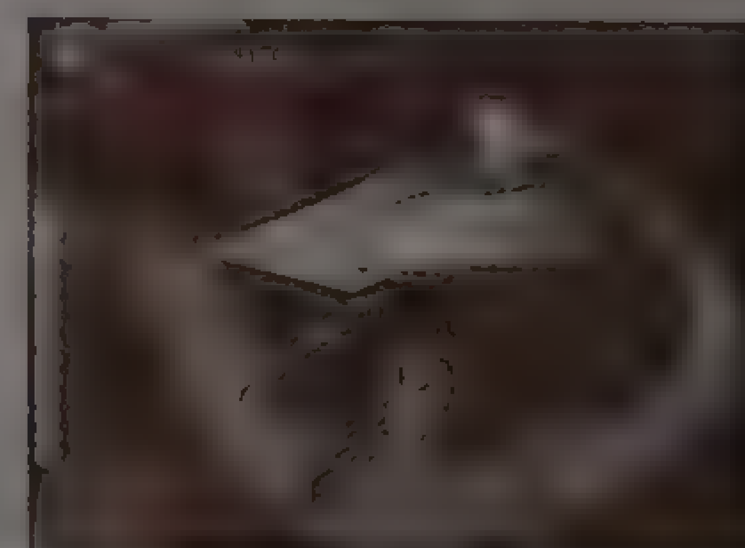
相信《六翼天使》的故事背景和多样化的任务设计将会吸引相当一部分玩家的注意，而制作组更将大部分精力投入到游戏角色的设计上。游戏中，所有角色都可以获得类似RPG中的升级点数，用于提高自身的能力，或是学习新的魔法。Valkyrie甚至宣称，由这个升级系统与3个种族相结合，可以创造出近乎无限个不同能力的角色，相比于以前的《赛普拉特之核》，本作在角色自定制方面将具有更大的自由度。玩过《突出重围》(Deus Ex)的玩家，更能理解这种自由度意味着什么。

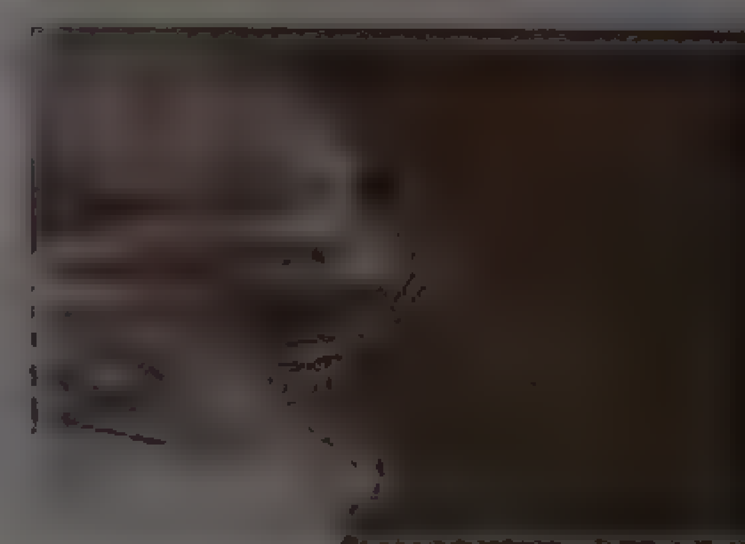
当所有动作游戏的制作公司正忙着在地面上玩老鹰抓小鸡的游戏时，Valkyrie已经开始将目光转向天空了。但愿这种来自天国的灵感和素材，能够同时获得神和玩家的特殊眷顾，从而带动一场动作游戏的革命吧！上帝保佑！■













The Edge of Chaos
游戏类型:模拟[SI]
制作公司 Particle Systems
上市日期.2001 年 4 月
期待程度:★★★★

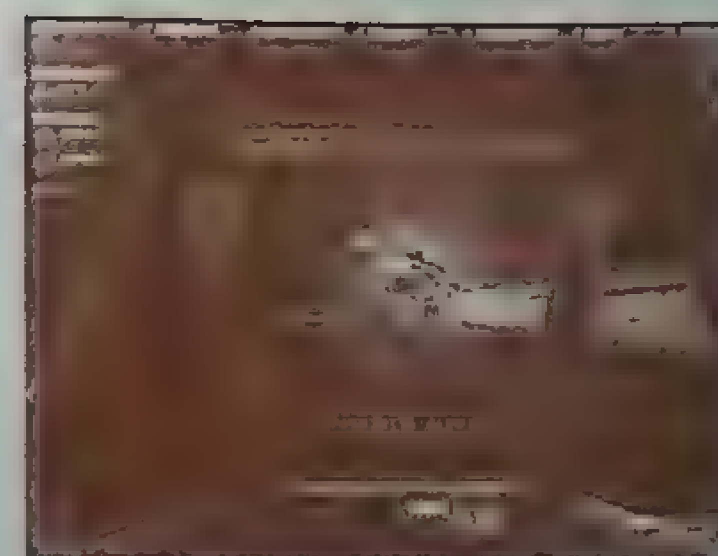
文/徐昱& 游园创意 编辑/石子

近日，Particle Systems 公司终于公布了新作《独立战争 II浩劫边缘》即将问世的消息。此次，新游戏将一改前作战斗场面过于狭窄的局限（扩展到了整个宇宙空间），使玩家拥有更多任意翱翔的机会。由于科技的高速发展，人类文明飞快前进，新的矛盾应运而生，为了争取更大的生存空间，人类把目标投向了浩瀚的宇宙，开始进行地球以外的星际探索……这就是新游戏的取材。

在《独立战争 II浩劫边缘》中，玩家将扮演 Cal Johnson、居住在 Badland Cluster 殖民地的普通矿工的儿子。在他 12 岁的时候，遭受了亲眼目睹父亲被强盗杀害的打击。后来 Cal 虽然成功地追杀了凶手，但也为自己换来了 30 年的苦役。15 年后，长大成人的 Cal 终于有机会逃出监狱，重获自由。在多年来同甘共苦的狱友们的帮助下，Cal 成立了一支星际海盗舰队，走上了反抗联邦政府暴政的道路。

Cal 的同伴有：AZ，一个粗伴而又神秘的女人，从不轻易服输。她是一名受过专业训练的战斗机飞行员，其驾驶技术无人能敌，因此经常负责一些重要的保护任务；Jafa，是个有经济头脑的生意人，别看其貌不扬，他可是个处事圆滑的好人，而且总是在紧要关头助 Cal 一臂之力；Lori，原本只是一个普通女孩，但在遇到 Cal 后，其驾驶战斗机的天赋便被挖掘了出来；Smith 的一半是机器人，他的身体有 60% 是金属，最突出的特点就是左右手非常灵活。由于他一直在为自己加装各种电子零部件，因而成为机械和电子方面的专家。

玩过一代的玩家一定都对那艘轻型巡洋舰印象深刻吧，不过只有一艘实在是太不过瘾了，对不对？别担心，在《浩劫边缘》中，你将拥有更多的选择机会。据目前所知，新游戏中玩家至少可以驾驶 4 种完全不同的战舰，它们是牵引船——越狱之后玩家所得的第一艘舰船，游戏初期它将会是玩家的左膀右臂，其特点是速度较慢，战斗力强，善于持久战；海燕战机——一种小型飞机，其特点是轻巧敏捷，但所携带的武器量少，所以一般都是在战斗接近尾声时才使用；轻型巡洋舰——这种大型战舰与一代中的相似，其特点是速度、防御力和火力比较均衡；重型巡洋舰——无论是弹药数量还是武器威力都首屈一指。这 4 种舰只的加入，为游戏增添了不少新鲜感，毕竟每种飞船的驾驶方式都是孑然不同的。比如海燕战机的转弯半径很小，而且速度奇快，但比起牵引船笨重的装甲来却显得不堪一击。




《浩劫边缘》中的飞船不仅数量众多而且个性化十足。玩家可以在飞船停泊时，为它们添加武器、防御设备以及电脑系统等等，或是给除了海燕战机以外的各种飞船配备最多两艘小型攻击炮舰——它们既可以作为飞船的固定炮塔使用，也可以分离成独立的小型战机。如果不愿意费心去仔细调整，玩家也可以直接从游戏提供的 4 种飞船配置模式——标准型、攻击型、隐秘型、电子对抗型(ECM)——中任选一种。无论是对于那些热衷于精心准备的玩家还是喜欢直接上路的懒汉，这样的做法都可以满足他们。

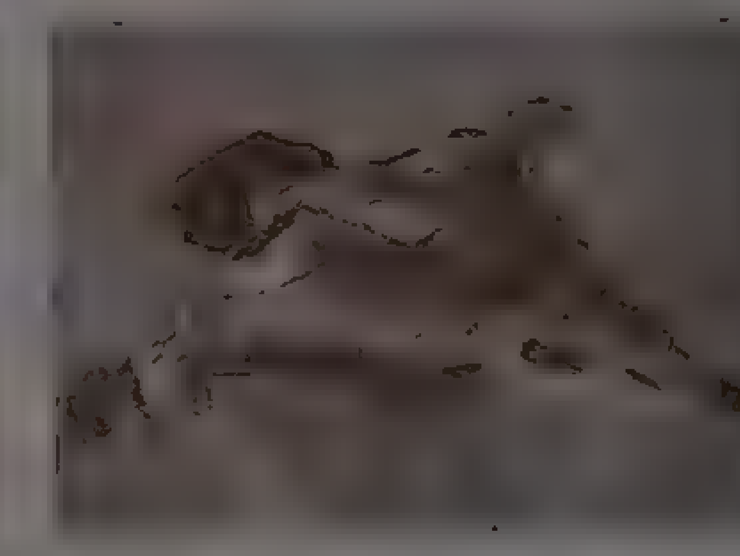
与前作一样，《浩劫边缘》所追求的是完全贴近真实的太空飞行场面，因此，所有舰船的运动状态都是遵循“牛顿力学”原理设计的。虽然二代和一代的物理模型并非同一个，但所遵循的原则都是一样的。要适应真实的太空环境需要一点时间，这和那些在地球上受引力及空气动力影响的飞机不同。看过影片《阿波罗 13 号》的玩家都有体会，在掉头或转向时由于受到惯性的影响，定位也变得极其困难。而飞船体积越大速度越快，惯性也就越大，所以大飞船的转向比小飞船更难控制。当然，游戏只是在模仿真实，制作组不可能像科学家那样严谨地进行计算！真正的太空物理学，常人又怎么想象得到呢？

《浩劫边缘》在操作方面也作了很大的改进。我们可以通过 Particle 系统的直观界面来控制游戏进程，并可通过一系列简单的快捷菜单及热键，发布各种指令。诸如“靠港”、“保护我”或“攻击目标”等指令，只要简单的按上、上、右，战士们就能完全明白该做什么了。

除了在内容上精益求精之外，《浩劫边缘》也没有忘记给予玩家视觉上的冲击。新的名为 Flux 的图形引擎，绝不亚于那款堪称典范的《家园》。在这里，你可以看到数以万计的繁星以及稠密鲜艳的星云。更绝的是，你所见到的一切不仅仅只是个绚丽背景，而是真实的 3D 环境，你可以飞向任何一个想去的地方。如果你被某块遥远巨大的星团所吸引，那么就开足马力冲过去吧，几分钟后你就会置身其中了。在游戏中有几百个这样的星系可以探索，每个星系中都由十几个星球组成，其广度和真实的宇宙环境一模一样。而飞船那带着金属光泽的外壳、反射着星光的驾驶座舱以及打开引擎后小型推进器所喷出的火焰……无不表现得美仑美奂。

《浩劫边缘》将支持局域网及 Internet 上的最多 8 人的多人游戏模式，包括标准的死亡竞赛、团队竞赛、合作任务以及一种名为“Capture the Pod”的类似夺旗的游戏模式。

据悉，目前已经设计完成的游戏任务超过 50 个，预计游戏正式上市时将会有更多的挑战等着跃跃欲试的玩家。为了如期上市，制作组也在加紧测试各个任务，排除 Bug，并为游戏进行最后的润色加工。■

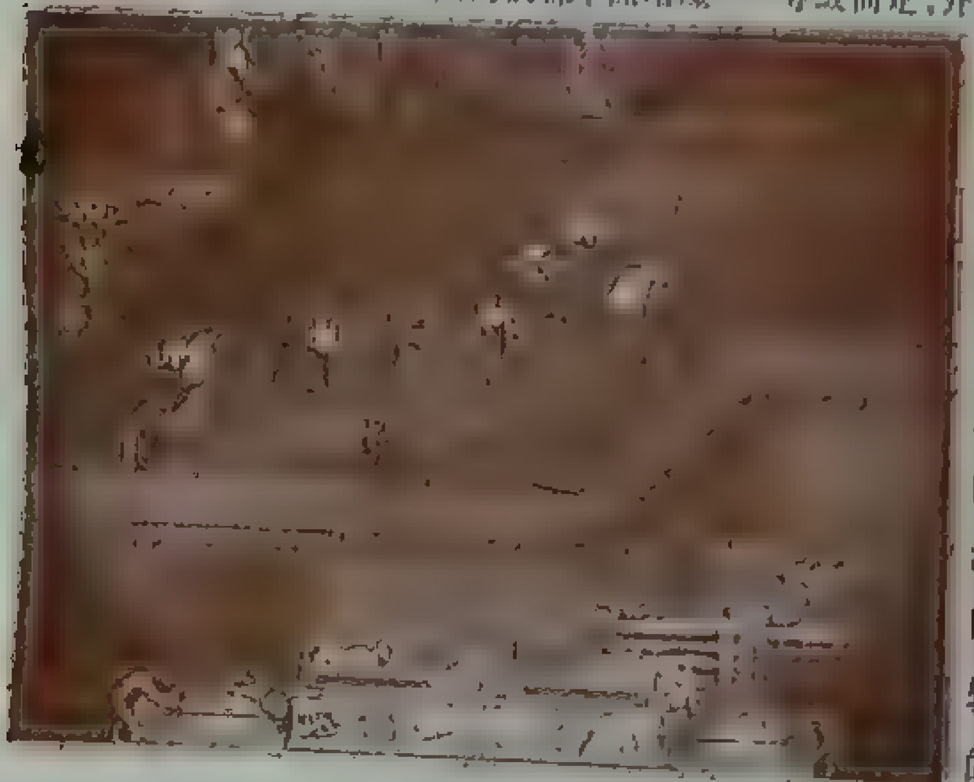


游戏名称：Divinity Sword of Lies
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Larian Studios
上市时间：2001年第一季度
期待程度：★★★★

文/徐罡& Hapii　编辑/石子

不知有没有人对最受欢迎的游戏类型做过统计？不过不问也能猜到，角色扮演总归会排在前几位。现在，要想开发出一款与众不同的RPG是件非常辛苦的事情，即要推陈新老玩家的游戏感受，不被讨厌，又要打破传统，融入创新的东西，这就像是在食人鱼密布的河面上走钢丝，一不小心就会成为这些恐怖小鱼的腹中餐。对于游戏制作者来说，如何掌握好一个度是很关键的。比利时的游戏公司Larian Studios就是遵循着这样的宗旨，开发了这款角色扮演游戏《上帝：谎言之剑》(Divinity: Sword of Lies)。

《上帝：谎言之剑》先前称作"C计划"，讲述的是一个中世纪的虚幻世界，到处可以见到欧美角色扮演游戏里的传统角色，侏儒、精灵、巫师、骷髅、半兽人等等。玩家将在游戏中扮演大巫师桑德拉(Zandalor)的徒弟，为了眷进巫师的殿堂，他必须完成艰巨的任务——去Stormfist城堡调查公爵被杀事件。随着调查的深入，悲剧也逐步升级，巨大的阴谋、黑暗魔法、背叛……也纷纷露出水面。游戏有4种角色类型可供选择，包括7个种族。史诗般的故事情节伴随着主角开天辟地的步伐，时刻穿插着各种惊险刺激的事件，使整个游戏看上去声势浩大、引人入胜。从沼泽地到森林、城堡到地下城市，大湖到草原，巧妙的视角可以帮助玩家将巨大的游戏地图（据说有14000个屏幕的大小）一览无遗。



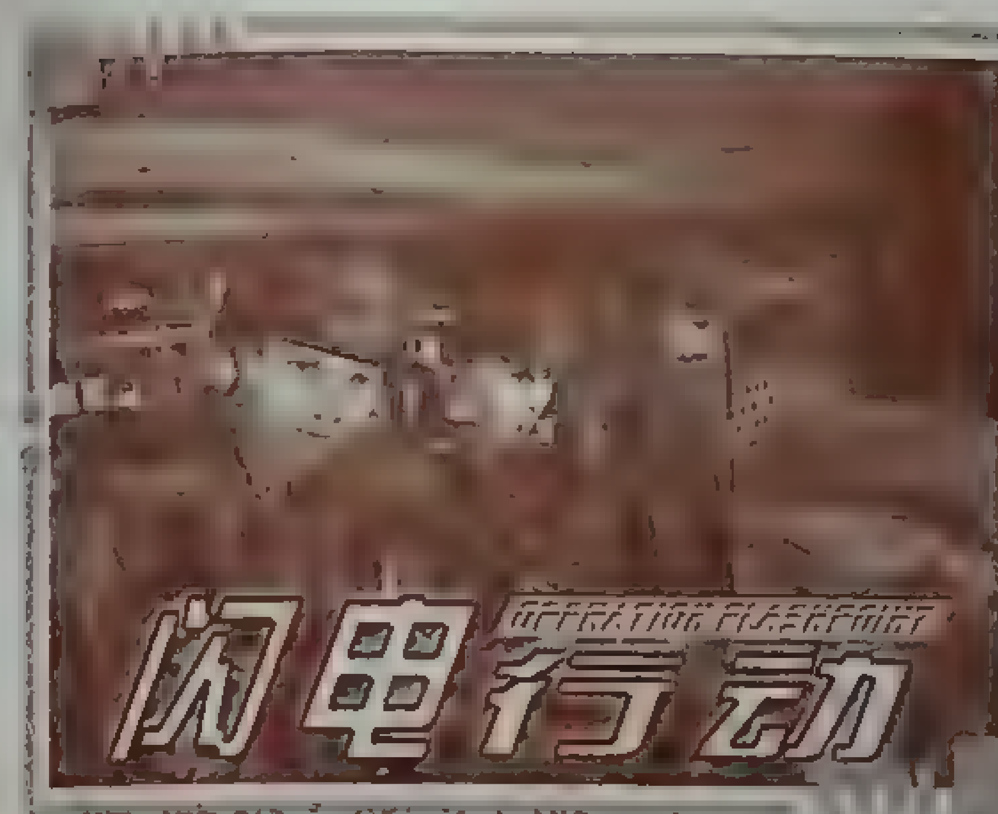
游戏的战斗系统是目前最流行的即时战斗模式，与《博得之门》类似。在快节奏的即时战斗中，如果希望调整战术配合，玩家还可以随时暂停游戏，检查队员损伤情况，察看并使用道具和施放魔法。游戏目前已经拥有了20种魔法符咒，相信正式上市时会更多。所有魔法都可以反复使用，并随着英雄的知识、能力及魔法使用次数的增加，威力也会相应提高。以往的游戏中，魔法等级的提升得视角色等级而定，并会被强制获得某种魔法。《上帝：谎言之剑》则正好相反，玩家可以花费一定的经验点数来研究某种魔法，并且在魔法升级之后，提升魔法的使用技巧。

需要强调的是，《上帝：谎言之剑》在很多地方都是背离传统的。游戏中的怪物、骷髅、蛇神和海怪看看很平常，但较量之下，即使是最有经验的玩家也难以轻松应付。制作组强调，基于新的AI系统，怪兽们不再是单细胞的生物那么简单了。例如在某个任务中，你正专注于破坏机关和陷阱，按以往的经验那些发现你的敌人会主动跑过来送死，但是现在不同了，它们已经学到懂得召集同伙设下埋伏等你的地步了。因此，当你突然发现自己周围布满敌人的身影时，也不要感到吃惊。面对面作战时，一个敌人会立刻逃开引诱你去追击，然后其他怪物使在背后偷袭你。如果回过身去拼，那些狡猾的家伙又会四散逃开，而刚才溜走的那个则又折返回来……就这样循环往复，犹如车轮大战，让你感受到陷入敌人圈套的痛苦。当然，敌人的进攻方案多种多样，即便你确信自己有能力应付那一票敌人，他们也不一定会完全如你所愿。拿先前那个例子来说，除了围攻，他们还可能选择用弓箭来对付你。一旦你躲进附近的隐蔽所，除非能找到另一侧出口，否则他们会启动控制房门的机关将你关在房内。总之如果你想猛砍猛冲，一定不会活得太久。



游戏的AI系统非常复杂，每个角色都可以完全凭借AI值来决定其行动。角色的行为分为群体行为、个体非战斗行为、个体行为3种。其中，群体行为是最强大的，例如需要拌动机关时，他们会自己判断由谁来完成；当角色没有接到任何指令时，就处于个体非战斗行为状态下，他会很好地照顾自己；而在个体行为状态，遇到战斗时会有诸如攻击、移动、搜寻等反应对策。

《上帝：谎言之剑》吸引人之处在于其故事内容的紧凑和丰富。故事的安排非常具有逻辑性，在各种场景下玩家都要仔细选择处理事件的方法，因为这对后面的进程会有影响。■

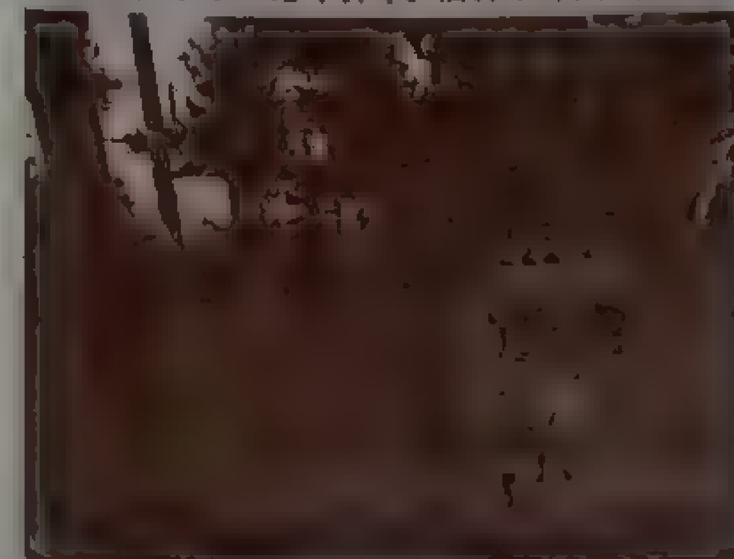


游戏名称：Operation Flashpoint
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Bohemia Interactive
上市日期：2001年4月
期待程度：★★★★

文/Wood　编辑/石子

目前为止，冷战题材的游戏依然层出不穷，由捷克游戏公司Bohemia制作的《闪电行动》也是如此。虽然游戏的故事纯属虚构，但却依然离不开冷战的阴影。故事发生在1985年，苏联经济体制改革引起了许多人的不满，一些不法分子趁机挑起了武力对抗政府的事端，他们占据了波罗的海的某个小岛，并在上面建立了自己的国家。这些叛军的存在严重威胁了周边国家的安全，而苏联政府却因内务繁忙无暇应付，因此请求北约向小岛派遣维和部队。好差事终于来了，作为一名北约士兵，玩家将和同伴一起冲锋陷阵，加入到围剿叛军的队伍中。

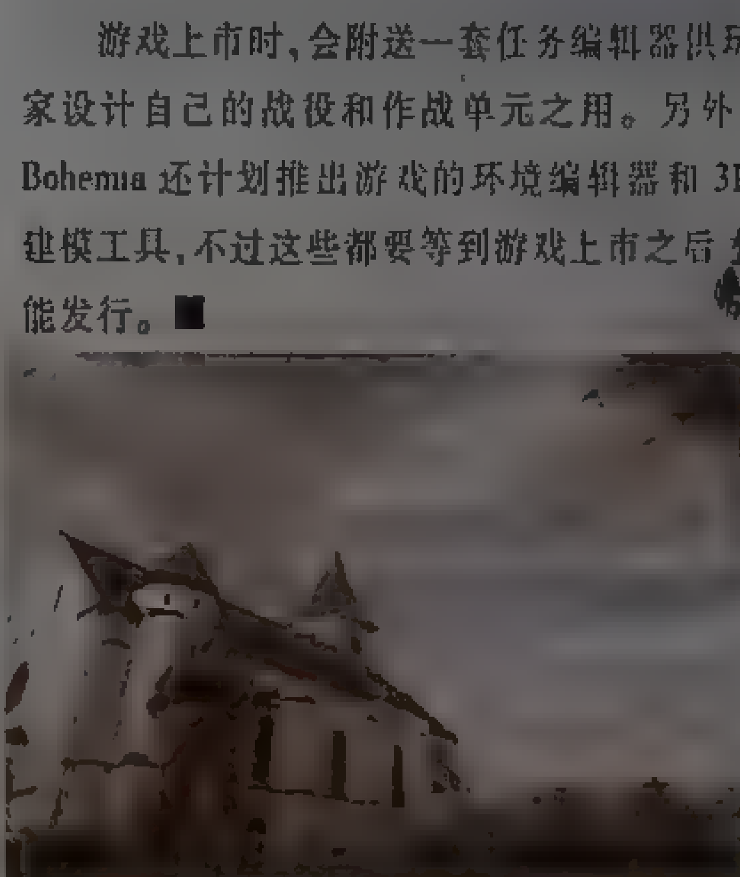
《闪电行动》是动作、即时策略和军事模拟游戏的混合体，它赋予了玩家空前的自由度。游戏中，玩家可以作为指挥者控制部队移动、作战或改变队形。同时也可以选择扮演维和部队中的一员，这时游戏会自动切换到第一或第三人称视角的动作游戏方式。作为小分队的最重要成员，玩家的存在是至关重要的，一旦"挂了"那么游戏也就结束了。身为一名士兵，玩家将有机会尝试各种真实的武器装备，其中包括狙击步枪、反坦克导弹、手榴弹和装甲车、坦克以及武装直升机，另外还可以使用运输机将部队迅速运至作战地点。游戏开始时，玩家的队伍人数很少，任务的难度也不高，随着剧情的发展和玩家级别的提高，队伍会逐渐膨胀，任务规模也将扩大，在游戏最后几个任务中，玩家控制的人数会高达100人，这是最能体现指挥才能的时候了。



游戏采用的3D引擎是Bohemia公司自行开发的，这套引擎特别适合处理宽广的地形环境，不过对一些细节的刻画却差强人意。在游戏发布的测试版中，人体比例偶有失调的现象，士兵的面部表情也显得不大自然，有的脸色苍白得象是惊吓过度(笑)。不过，好在这只是测试版，相信游戏正式版中士兵们会更"漂亮"些。至于这套引擎的优点所在，那就是展现了绝对真实的外部环境——在《闪电行动》中，凡是玩家所能看到的物体，就一定真实存在于游戏中。相信大家多少都对那些看起来漂亮却难以到达的虚假游戏背景感到厌烦了，而在《闪电行动》中你将不会再有类似感觉。游戏中的物体都处在所见即所得的状态下，当你看到远处有一座小山，不要犹豫，只要开步走你就一定可以到达那里。不仅如此，游戏中的一切都与现实无异——树影会随着太阳的移动改变方位；夜幕降临，黑暗中可以清楚地分辨闪烁的车灯和隐约的星光；天空中星座的方位真实可辩，你可以靠观察它们来确认方向。

《闪电行动》并不是《军团要塞》(Team Fortress)的复制品，尽管两者看起来很相似。在单人模式中，玩家可以选择控制任何一位参战队员，而对其他成员大可不必担心他们的安危，因为游戏的人工智能系统可以帮你达成一切目标，从某种意义上说，有些时候电脑反而比人脑更出色。在多人模式中，玩家可以指挥更多的队员，他们可能由其他玩家扮演，也可能由电脑接管。这时，玩家彼此的沟通就显得非常重要，你别指望一群各行其是的家伙能顺利完成任务。相比之下，将队员交给电脑控制可能更令人放心，因为他们会绝对服从命令。当然，敌人的智商也不差，这些家伙会根据周围环境和自己的身份，迅速对突发事件作出反应，比如在袭击敌军机场的任务中，玩家在远处一声枪响，机场上的飞行员便会慌忙四散，而机场警卫则会立刻卧倒努力找寻子弹的出处。与此同时，玩家一方由电脑控制的队员已经转移到另一个山头上继续放冷枪，而玩家很可能仍在原地打得起劲。终于，警卫发现了玩家的所在，于是一颗火箭弹迎面飞来……

游戏上市时，会附送一套任务编辑器供玩家设计自己的战役和作战单元之用。另外，Bohemia还计划推出游戏的环境编辑器和3D建模工具，不过这些都要等到游戏上市之后才能发行。■

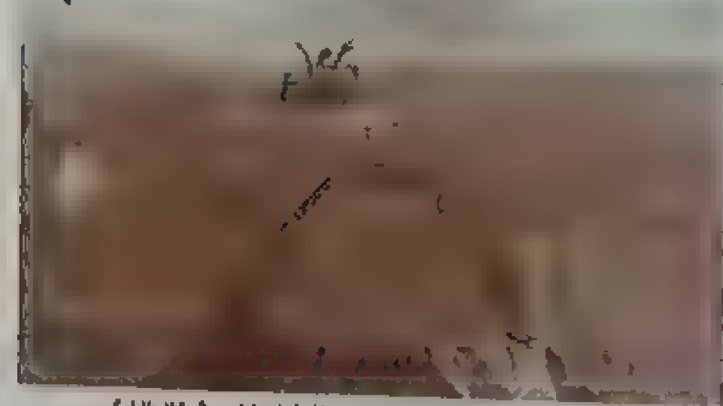




Echelon
2001年3月
★★★★

文/Hapiii 编辑/石子

从10年前的《银河飞将》(Wing Commander)开始,未来题材的飞行模拟游戏就频繁出现在电脑屏幕上。尔后从《终极速度》(Terminal Velocity)到《银河飞将V》,此类游戏得到了飞速发展,成为飞行模拟的主流。《星际枪骑兵》(StarLancer)和《超光速粒子:边缘》(Tachyon:The Fringe)的诞生,犹如投下了重磅炸弹,轰动了整个游戏市场,使得人们为之侧目纷纷。不过,更大的震撼还在后面,就请大家记住这样一个名字吧,一个再次推动模拟飞行游戏领域革命浪潮的先锋——《梯队》(Echelon)!



《梯队》的制作者是俄国的Buka Entertainment公司,他们曾经成功开发了颇受欢迎的角色扮演游戏《魔法师之怒》(Rage of Mages)系列。《梯队》的故事背景设定在遥远的未来,巨大的银河帝国在表面繁荣的掩盖下,无休止地奴役着自己的人民,最终导致了帝国的颠覆,帝国的残余势力纷纷潜逃到远离新联盟的荒僻领土上。多年之后,残余势力之一的Velians种族,终于研制出了"零度T"空间传送技术,使得远距离的空间航行成为现实,因而得以重返故里。银河联盟的科技水平从此得到了革命性的飞跃。就在联盟为经济腾飞欢欣鼓舞的时候,Velians不失时机地发动了政变,以其压倒性的技术优势迫使银河联盟放弃抵抗。于是,以玩家为首的银河联盟飞行部队,在Velians的疯狂进攻下,展开了艰苦卓绝的联盟保卫战

许多科幻题材的飞行模拟游戏,都把背景设定在广阔深邃的宇宙中,在星星的点缀下战斗和生存,而《梯队》却与这些游戏孑然不同。制作组为玩家准备了一个前所未有的巨大星球表面以供探索、战斗之用。这里有湍急的河流、狭窄的深谷、广阔的平原和起伏不定的丘陵,据说光是绕其飞行一周也要花掉至少8小时,当然这里说的是现实中的时间(晕倒~!)。游戏中大量的复杂地势,会花掉玩家更多的时间,因此在进行游戏之前最好有充分的思想准备,这将是一场旷"时"持久的消耗战!

《梯队》为玩家准备的飞行器种类十分广泛,从直升飞机到大型运输船,各种轻、中、重型飞行器都可以交由玩家控制。大部分的飞行器都有点类似《星际迷航》中克林贡人的"猛禽"战舰或《巴比伦5号》中的"星际狂人"战船,不过也有一些完全陌生的古怪造型。制作组为这些飞行器设计了真实的物理模型,使它们受各种因素影响而拥有自己独特的飞行方式,这些影响因素包括空气动力学和武器装载量等等。损伤系统能够即时反映飞船遭受的打击,例如当玩家试图穿越狭窄的山谷而未遂时,会亲眼目睹自己一侧的机翼被掩飞的情景



《梯队》的故事主线被分隔成两条,每条都包含了30多个作战任务,因此,要结束整个游戏,玩家必须打通这所有60多个任务才行!如果还觉不过瘾,也可以在完成了所有战役之后,使用任务编辑器创造自己的游戏剧情和任务。这些新增加的任务加上原有的复杂剧情,相信可以使《梯队》在玩家的硬盘里停留很长时间

当年的《银河飞将》系列最大的弊病就是CD数量过多,《银河飞将IV》竟有6CD!主要原因是过场动画和飞行员的语音通话交换文件太过庞大。为了做到不影响剧情而又能避免过多占用有限资源,《梯队》采用了"文本转化语音"的引擎取代通常的数码录音方式。这种引擎技术是开放式的,同样可以在任务编辑器中使用。不过,天下没有十全十美的事,任何压缩技术带来的负面影响就是音质的缺损,《梯队》也无法回避。游戏中的对话不像是飞行员的声音,倒象是机器人在说话。我们只能希望制作组尽快弥补这些缺陷,使游戏能趋于完美——写前瞻有一个好处就是还有希望(笑)。■



游戏名称:Medal of Honor: Allied Assault
游戏类型:动作[AC]
制作公司:EA/2105
上市日期:2001年10月
期待程度:★★★★

文/D·S 编辑/石子

DreamWorks公司为PS开发的"荣誉勋章"(Medal of Honor)系列游戏,可以称得上是目前最热门的第一人称动作游戏之一了。如今,电脑游戏制作领域的三家"大腕"级公司:Electronic Arts、2015和EALA(EA的洛杉机分部,即从前的DreamWorks)携手合作,准备在今年秋季推出该游戏的PC版本,并将其命名为《荣誉勋章:联盟的攻击》。

游戏故事发生在硝烟弥漫的1942年,美国在经历了"珍珠港"事件后向德、日法西斯宣战。玩家在游戏中作为一名刚刚加人战略服务办公室(OSS)的新兵,将在著名的北非登陆战役"火炬行动"中迈出军旅生涯的第一步。随着战局的发展,玩家将同部队一起转战意大利、法国、荷兰直至德国本土,期间将有幸参加"诺曼底登陆"、"市场花园"行动等等著名的战役,此外还有一些侦察战、游击战、破坏敌军事设施、交通枢纽等等或多或少都和历史沾点边的小任务。这些任务被划分成若干阶段,每个阶段又有很多主要和次要目标。事实上,游戏的界面与PS版十分相似,画面由简报和凌乱的历史纪录片组成。完成不同任务,玩家将获得不同的嘉奖,如紫色勋章、卓著服役奖章、银星勋章以及对军人最高的评价——荣誉勋章。这些奖章都将成为记录玩家"丰功伟绩"的标志,同时也是玩家健康值、杀敌数目、完成任务时间、已达目标等等的记录册。在获得了某些特殊奖章后,玩家甚至可以开启一些隐藏关卡。



可以说《荣誉勋章》的场景和环境设定是同类游戏中最详实的一个,为了在游戏中营造真实战场的氛围,制作组甚至专门就一些技术问题咨询了大导演斯皮尔伯格。在这方面给人印象最深的,就是对盟军"诺曼底登陆"时损失最惨重的法国奥马哈海岸的描写了。登陆的士兵们将在德军密集的火力网中穿越布满地雷的沙滩,绕过障碍物直扑敌人的滩头阵地。呛人的浓烟弥漫在空中,玩家竭力地在悬崖陡壁上寻找着隐蔽的碉堡,争取在第一时间炸掉它,以确保同伴们的安全

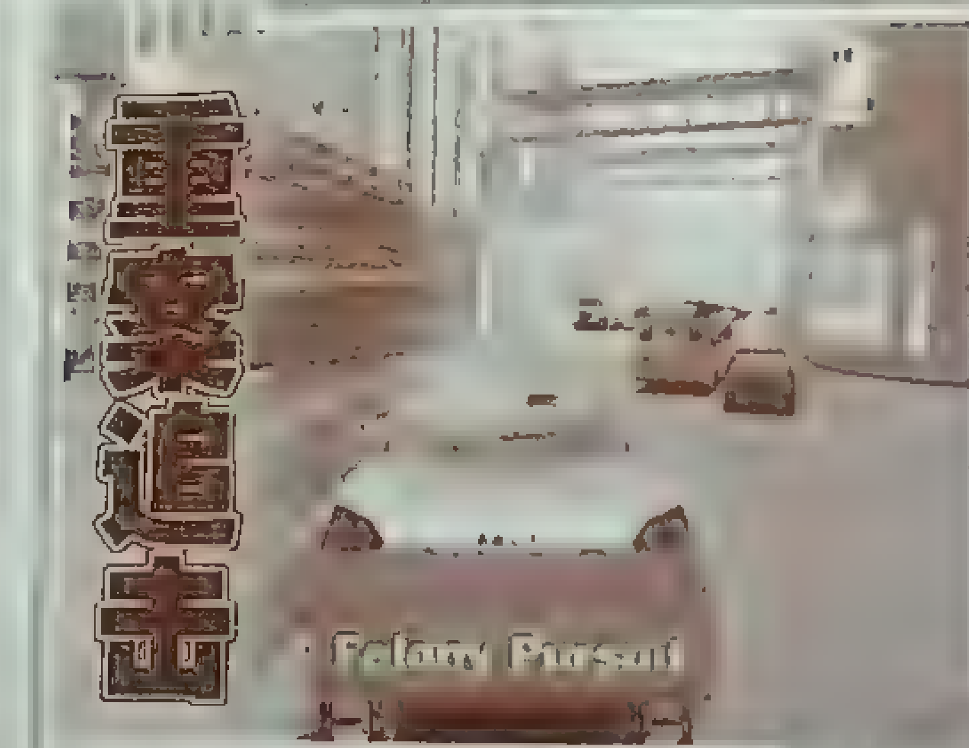


……以上的叙述并非巧合,就连EA自己也承认,该场面的设计灵感确实来自于影片《拯救大兵瑞恩》。据说,游戏场景中有很多都是在模仿斯皮尔伯格的电影。

当然,以上只是《荣誉勋章》总共20多个战争场景中的一个。事实上,玩家在游戏中经常会被要求去执行一些看似不可能完成的任务,游戏难度是显而易见的,毕竟玩家所经历的是人类历史上最为残酷的战争。游戏中的敌人都是装备精良、训练有素的德国精英部队,其中包括:"沙漠之狐"隆美尔元帅率领的非洲军团、充满狂热战斗意志的德国党卫军以及杀人不眨眼的盖世太保。保守估计,光是敌人步兵标准建制及衍生种类就多达19种。另外还有德国"斯图卡"式俯冲轰炸机、"豹"式中型坦克、"虎"式重型坦克以及V2火箭等等。与这些威力巨大的重型武器相比,玩家所能使用的武器,实在是太微弱了。不过种类倒是非常全,如M1卡宾枪、汤普生自动步枪、亚机器枪等等,数量多达24种。

《荣誉勋章》的场景是完全的3D建模,利用"Quake 3"引擎表现的内外景致相当精细。例如栩栩如生的鹅卵石步道、灯光下闪烁的雪花、清晨弥漫在空气中的薄雾、流云背后若隐若现的星河等等,然而讽刺的是,其人物形象却是手工绘制后贴上去的2D造型,看起来很像是过了时的"立体贺年卡"(笑)。

声音在《荣誉勋章》中同样起着很重要的作用。3D音效技术被充分地利用,以便达到象子弹飕飕地从你头顶掠过的效果。除了支持A3D之外,《荣誉勋章:联盟的攻击》还将支持创新的EAX环境音效。■



游戏名称 Felony Pursuit
游戏类型 运动[SP]
制作公司 Polygon Studio
上市时间 未定
期待程度 ★★★★☆

文/Hapiil 编辑/石子

《重案追击》是一款未来主义的都市汽车追逐游戏，带有明显的冒险色彩，其开放的游戏环境非常类似微软的《都市狂飙》(Midtown Madness)。不过，《重案追击》并非是《都市狂飙》的复制品。

《重案追击》与《都市狂飙》最关键的区别在于，后者追求极度的真实，而前者则带有典型的非现实主义色彩。秉承Polygon Studio的一贯作风，《重案追击》拥有一条情节丰富的故事主线，维护法纪的警察和穷凶极恶的罪犯将再次上演“猫抓老鼠”的游戏。尽管这样的设计已经屡见不鲜，但如果是在整个街区内肆意冲撞的话，那就有趣多了。同时，轮流在单人游戏和多人游戏中扮演罪犯和警察，也使玩家的兴趣大增。



放弃使用真实街道或现实中的汽车是为了让开发小组发挥更大的创造性，事实上Polygon Studio走得够远了。3名欧洲设计师建造了城市中的所有建筑物模型，使它们富有写实主义和未来主义相结合的外观；一位城市规划专家为游戏中的街区作了道路规划，为的是制造出车水马龙的景象；游戏中的汽车模型是由帕萨迪纳艺术设计中心的学员设计的，这些学员可是各大汽车公司抢着雇用的人才。每辆汽车模型都由1000到15000个多边形组成，甚至还经受了真实的碰撞测试，说实话自从Ubi Soft的《极速狂飙》(Speed Busters)以来，还没见过制作如此细致的赛车游戏。具有讽刺意味的是这个游戏的环境如此虚幻，却试图带给玩家一种真实的游戏感受。制作组认为，游戏中的交通状况其实是每个现代化大都市的写照，玩家感受到的一切也正是每天都在经历的。太多的机动车，太多的犯罪，一切都在继续着。



《重案追击》的道路总长伸展开来超过100英里，贯穿7个岛屿，玩家可以在38个任务中控制15种汽车。由于选择扮演的角色在立场上完全相反，因此在每个任务中都可能有孑然不同的游戏感受。在多人游戏中，玩家有机会重新体验单人游戏任务，但是面对的对手不同，得到的结果往往也出乎意料，毕竟人类对手比电脑狡猾得多了。

《重案追击》的游戏引擎据说可以达到每秒60帧画面的速度，使行人和交通情况互相产生影响。即时处理系统可以根据物体的远近程度进行多边形描写调整，使得近处的物体栩栩如生，而远处的物体就相对较粗糙，但是在视觉上是感觉不到这种细微差异的。物理特性结合了各种复杂而又真实的因素，不过不会让玩家感到难以控制，毕竟这是赛车游戏，不是模拟飞行。3D加速卡是必需的，否则无法支持所有的画面特效。对一款赛车游戏来说，3D音效也许比画面更重要，在自己车内发动机的低沉轰鸣声中，仅通过远处传来的警笛声就能准确地估计出对手的方位，占得先机才能化险为夷。

《重案追击》的人工智能是为复杂的任务设计的，比以往的任何同类游戏都强大得多。最明显的差别就是城市中处于中立地位的车辆，都能自己判断该做什么，并不比警车笨。因此最有意思的就是去冲撞这些无辜的汽车，破坏本来井井有条的交通网络，制造混乱。挑战人工智能控制的城市交通系统，远比和一个电脑对手单挑更有趣。

按原先的上市时间，《重案追击》已经跳票长达10个月了，原因是复杂的人工智能和物理特性部分的改进，另外任务内容也在不断地充实。开发公司投入了那么多，应该不会轻易放弃吧；尽管到现在连一个试玩版都没有，但笔者依然对它充满了期待。■



游戏名称 Mirror War
游戏类型 即时策略[TR]
制作公司 L& K
国内代理 捷径公司
上市日期 未定
期待程度 ★★★☆

文/卡西欧 编辑/石子

“这是一个充满战争，魔法泛滥的世界，魔法师、骑士、神兽、恶灵之间的征战持续不休。这是一个富余幻想的世界，为了追寻神秘的宝物，神祇们也露出了贪婪的目光。”

改编自韩国同名畅销小说的即时策略游戏《魔界争霸：镜子战争》，讲述的是发生在魔法大陆帕罗希尔上的，由古代遗物之一的神镜所引发的战争故事。传说帕罗希尔大陆是由12位大神与14只圣兽共同建造的美丽国度，而上古神镜则是神祇们遗忘在人间的宝物，是连接人间和魔界的通路，它不仅蕴涵着巨大的力量，而且可以召唤另一个世界的妖魔鬼怪。因此，镜子的拥有者也将具有超强的能力。围绕着镜子的归属问题，帕罗希尔大陆上的12个国家展开了无休止的“镜子战争”。几个世纪之后，疲惫不堪的12国首脑终于达成了和平协议，转而进入各自的发展阶段。此时，也是魔法使用的高潮时期，所有的生产生活都离不开它。但是好景不长，魔法的发展也钩起了一部分人的野心，这其中就有里纳克罗希尔的大魔术师卡洛德·哈特赛。他使用邪恶魔法控制了神镜，召唤出无数孤魂野鬼，并自封为亡灵们的君主。整个大陆在腥风血雨中挣扎……从这场浩劫中死里逃生的女祭祀库鲁雷，凭借自己的魔法天赋在亡灵大陆周边建立了抵抗势力，但依然无法阻止卡洛德的野心。就在人们将要失去希望的时候，光明之城终于派来了伸张正义的使者，展开了与黑暗的较量……

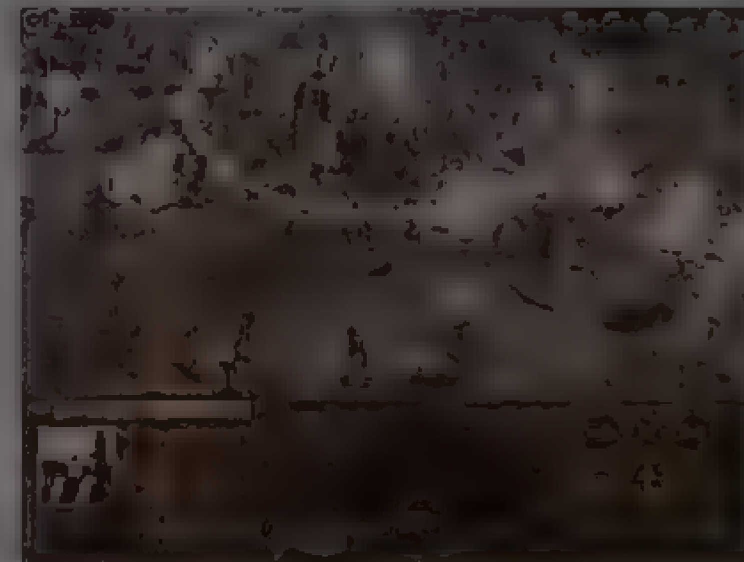




游戏共有3个种族，以卡洛德为首的亡灵族、女祭祀率领的魔族以及光明之城为代表的神族，他们都具有各自鲜明的特点。与传统RTS游戏相比，《镜子战争》的游戏方式非常独特。在这里，玩家无须建造任何设施，也不用花时间收集资源，因为这一切都可以靠占领地图上的建筑来获得。玩家只要派人进入散布在各处的建筑中，便可说服里面的人听命于你，待的时间越长，被说服的人也就越多。如果进入建筑的是一群士兵，那么兵种越多等级越高，所转换的作战单位种类也越多，生产速度越快。另外，游戏还融入了RPG的概念，即所有的兵种都具有自我升级的能力。在战斗或训练过程中，士兵可以逐步提升等级（最高可达50级），并可升级成拥有更高技战术水平的新兵种。《镜子战争》中的兵种多达60类，武器和魔法则超过100种。游戏里不乏大家熟悉的神话人物，如瞬时将人变成石头的美杜莎、骑扫帚的黑女巫、呼扇着翅膀喷火的天龙、月圆之夜即会变身的狼人以及漂浮不定的幽灵和走路哗哗作响的骷髅战士。游戏为这些角色配置了孑然不同的声音效果，美杜莎的尖叫、巫婆的狞笑、天龙的吼叫以及幽灵的悲鸣……一切的一切都在向玩家展示着一个神秘莫测的幻想世界。

《镜子战争》中的魔法种类繁多，其中包括天崩地裂的攻击魔法、奇异的召唤魔法、神秘的圣洁魔法、实用的防御魔法以及不可或缺的恢复魔法等等共有50多种，强劲的魔法效果不亚于任何角色扮演游戏。《镜子战争》的游戏画面非常精细，所有建筑和作战单位都是由3D模组搭建完成的。除了普通的日夜更替之外，游戏中的天气变化也多种多样，玩家时常会看到倾盆大雨或鹅毛大雪从天而降，在这种恶劣环境下，战斗结果也将发生翻天覆的变化。

《镜子战争》的游戏模式包括讲述3个种族发展史的单人剧情模式，共有31个关卡。主要展现魔幻世界中各族势力从滋生、壮大到最终灭亡的全过程；支持多达8人连机对战的多人游戏模式，将提供50多张战役地图供玩家与电脑或其他玩家一试身手。另外，游戏附带的超强编辑器能进行场景、人物肖像、部队能力以及游戏地图的编辑工作，使玩家可以自己动手制作新战役和新人物。你可以编出一瞬间内消灭一群骷髅的魔法师，也可以编个勇猛无比的战士和魔兽来消遣敌人一番。■





[illegible] [ST]
上市日期 2001年3月
[illegible] ★★★

文/霄天　编辑/石子

依笔者看，去年最好的两部国产游戏就是大宇的《轩辕剑Ⅲ外传天之痕》和宇峻的《新绝代双娇Ⅱ》。对于大宇，我们已经习惯了它推出精品，而宇峻显然有赶超大宇的决心，这是我们非常乐意看到的。"超时空英雄传说"系列可以说是宇峻的当家王牌了，该系列自发售以来一直拥有相当好的评价和成绩，而即将发布的《狂神降世》则是一次新的尝试，用宇峻自己的话说是带给玩家们的新震撼！

《狂神降世》的故事脚本出自宇峻公司在台湾举办的"《超时空英雄传说Ⅲ》剧本征稿大赛"优胜者之笔，这位玩家出身的"编剧"，以其史诗般宏大感人的剧情设定一举击败了30多位竞争对手，夺得了大赛的胜利，同时也为新游戏谱写了令人难忘的辉煌篇章。游戏的故事背景是这样的：艾普洛统一已经百年，海运的兴起促进了商业进程，使得艾普洛西部成为全国最繁荣的地方。然而，在这种方兴未艾的时期，各地兴起了反穆伦教的学术大讨论，对处于统治地位的教会冲击很大，教廷梵冷尼奥对此大动肝火，于是各领地都有了脱离艾普洛王国之意。西部领地独立后，组成了亚美尼亚共和国，全面禁止境内穆伦教的活动。亚美尼亚与艾普洛的第一次战争历时5年，被誉为"光荣之役"。光荣之役后25年，艾普洛再以保护穆伦教民之名突袭亚美尼亚，2年后亚美尼亚在梵冷尼奥教廷的呼吁下，被迫以开放穆伦教活动为代价与艾普洛和解。可是，就在和会的最后一天，教廷及艾普洛使者惨遭神秘人杀害，致使和会宣告破裂，亚美尼亚使者成为各国的通缉犯，只好聘请"血狮鹫兵团"护送回国。可惜此时，艾普洛大军已兵临城下……至此，三大势力因政治权力、民生经济乃至生存理念的差异，汇聚成了连绵50余年的战火。游戏以战乱中的南法尔马力克大陆为舞台，刻画了森林、沼泽、岩石、沙漠等各种作战地形以及7大城镇、10余个村落中的多种民族风情！玩家在游戏中扮演的是男主角血狮鹫兵团团长——克荷林，原菲尼安领主的儿子，在菲尼安失陷后带领部分贵族及难民逃出故国，并舍弃了原来的姓名在中立岛米米卓瑞成立了血狮鹫兵团。

游戏中登场的每个人物，都有自己的成长背景和目的。其中包括克荷林自小的朋友[illegible](Max)、以前的老家臣陶(Tao)、忠心不二的大块头波比(Borbi)、个性狭促戏谑但[illegible]的"傻大姐"寇琪(Cookie)、从小就展露出炼金术士才华的聪慧女孩丽妲以及克荷林在山夫依德结识的神秘少女贝里奇[illegible](BeBhechna)……主角与这些同伴之间有着非常隐秘的关系，这甚至可能会影响某个时间的游戏流程。当然，这些关系也是可以由玩家建立的。游戏一开始会询问玩家数个问题，以便创造出属于玩家的角色。同时"自由变换职业"与"随选技能装配"还可以培育出独有的角色。

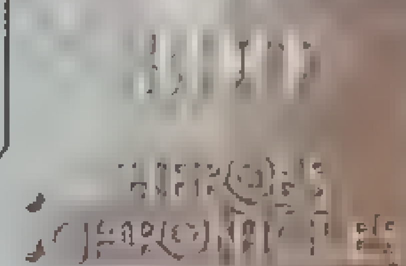
《狂神降世》一改以往战棋游戏的作战模式，采用半即时回合制战斗、共享魔力资源制度，以区分各角色间细微的力量、敏捷、魔法威力等等属性差别。取消个人魔法点数配置，改由整队统计制，其目的是提高魔力资源使用上的策略性，玩家可以针对时间、高度、距离等多方面因素，搭配出多种战斗策略。新游戏提供了15种基本职业和9种高级职业（以及一些隐藏职业），还可以学到多项技能和相应的特技。另外，游戏中玩家还有可能分成几组在几个不同的战场中分兵作战，而每场战斗都相互影响，这时就需要玩家合理地搭配各组人员。游戏中的任务大都有两种以上的解决方式，选择正确的话往往可以避免武力解决问题。在一场又一场炽烈战斗中挣扎，需要精确的战场判断力！无论是"个人英雄"或"协同作战"，都要在轰轰烈烈的血战之中，锻炼坚的战斗技巧。这就是"超时空英雄传说"的魅力所在！■

本月欧美精彩游戏上市预览

Mar 2001

英雄无敌历代记：寒霜剑 (Heros Chronicles Sword Of Frost)

5日



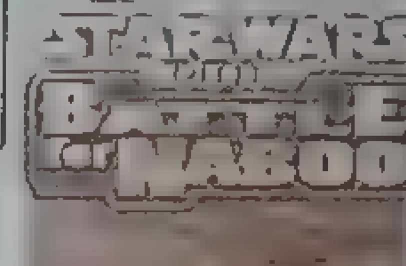
游戏类型：策略
类似游戏：魔法门之英雄无敌系列
制作发行：NewWorld Computing/3DO

一个声称要连续制作8款同类作品的系列游戏，只能吸引那些铁杆的英雄无敌迷，在一般玩家眼中无疑是烂大街的玩意儿。

无人喝彩指数 ★★★★

星战前传：纳埠之战 (Star Wars Episode 1 Battle for Naboo)

5日



游戏类型：动作
类似游戏：[illegible]
制作发行：Factor 5/LucasArts

卢卡斯最大的本事就是靠《星球大战》系列混饭吃。包括还在制作中的后5集影片在内的全部9集星球大战系列影片，估计可以供他们再吃一个世纪的。

爱屋及乌指数 ★★★★

恶魔之死：国王万岁 (Evil Dead Hail To The King)

5日



游戏类型：动作
类似游戏：生化危机
制作发行：Heavy Iron/THQ

这款游戏的诞生，又为恐怖游戏增添了一个新类型。特别是在史克威尔公司的合作下，游戏更是兼容了《生化危机》的幽默和《钟楼惊魂》的精华。

标新立异指数 ★★★★

沙丘霸主 (Emperor Battle for Dune)

13日



游戏类型：即时策略
类似游戏：沙丘2000
制作发行：Westwood/EA

即时策略游戏的开山鼻祖却在去年遭到普遍的质疑，面对《沙丘2000》的落败，Westwood终于下定决心抢夺3D市场了。不过，我们已经领略过太多号称"划时代"的3D-RTS作品，最后又以失败告终了。但愿这次不会再受打击。

恨铁不成钢指数 ★★★★

月球计划 (The Moon Project)

14日



游戏类型：即时策略
类似游戏：地球2150
制作发行：TopWare/Strategic Simulations

作为一个比较成功的3D即时策略游戏，《地球2150》完全有资格开发一个资料片，不过这个官方资料片做得太认真了，几乎就是全新的续集了，开发公司的敬业精神值得钦佩。

肃然起敬指数 ★★★★

可汗：不朽之君 (Kohan Immortal Sovereigns)

15日



游戏类型：即时策略
类似游戏：[illegible]
制作发行：TimeGate/Strategy First

中世纪风格的策略游戏，虽然用了一个中国古代君主的称呼，和东方文明却没有任何关联。如果作为战略游戏的话，还是有不少国内玩家会喜欢，但如果追究其文化内涵，就差点了。

挂羊头卖狗肉指数 ★★★

巫术Ⅷ (Wizardry 8)

15日



游戏类型：角色扮演
类似游戏：巫术系列
制作发行：Sirtech Canada/3DO

和AD&D具有同样历史地位的优秀RPG系列，沉寂了太久以至于许多新玩家都已经无视它的存在了，只有那些铁杆的"巫术"迷还在一直默默地期待它再度石破天惊的那一天。

重铸辉煌指数 ★★★★

幕府将军：军阀 (Shogun Total War - Warlord Edition)

20日



游戏类型：即时策略
类似游戏：幕府将军：全面战争
制作发行：Creative Assembly/EA

虽然制作上无懈可击，但是却因为太高的引擎要求，导致《幕府将军》无法在国内获得应得的认同度。中文版的销售情况低迷，也证明迎合市场环境的必要性。另外，过于繁琐的操作，也未免太过折磨了。

冷眼观望指数 ★★★

本月欧美精彩游戏上市预览

Mar 2001

召唤者(Summoner)

20日

游戏类型 角色扮演
类似游戏 博德之门
制作发行 Volition/THQ

一个以3D动作游戏成名的公司转而制作角色扮演游戏，有点冒险，但是Red Storm就是一个成功的范例

勇气可嘉指数 ★★★★

网络创世纪：第三次黎明(Ultima Online: Third Dawn)

20日

游戏类型 在线角色扮演
类似游戏 [illegible]
制作发行 Origin Systems/EA

这个游戏不用多说了吧？尽管国内没有正式引进，但是许多民间架设的服务器已经让无数玩家领略了第一网络游戏的风采，今了推陈出新的版本恐怕反而无所谓了

无人喝彩指数 ★★★★

教父Ⅱ(Gangsters 2)

27日

游戏类型 策略
类似游戏 教父
制作发行 Hothouse Creations/Eidos

充满了暴力的模拟经营游戏，按照国内的意识形态和教育观念来看，这个游戏显然不适合在国内发行，所以大家还是去玩《便利商店》吧

少儿不宜指数 ★★★★

星际迷航：远征队(Star Trek: Away Team)

27日

游戏类型 策略
类似游戏 盟军
制作发行 Reflexive/Activision

仅仅凭着经典影视作品的名声，连篇累牍地推出同名游戏，未免显得过于贪婪了，虽然开发商欲罢不能，但玩家又有几个还会买帐呢？念在游戏类型目前还比较流行的份上，希望它今年能有些起色

苟延残喘指数 ★★★★

魔法门传奇(Legends of Might and Magic)

27日

游戏类型 在线动作
类似游戏 雷神之锤Ⅲ
制作发行 NewWorld Computing/3DO

"魔法门"系列一直在求新求变，因为3DO不想让这个优秀的系列也沦为"玩具兵大战"系列的窘境，但，一个优秀系列想要转型是非常困难的……

忐忑不安指数 ★★★★★

源毒(Anachronox)

27日

游戏类型 角色扮演
类似游戏 无
制作发行 IonStorm/Eidos

离子风暴素以制作另类游戏著称，《杀出重围》(Deus Ex)的译名难倒了众多写手，而此次的名称越发的怪诞。不仅如此，游戏还汇集了众多相互独立又needs技巧妙的小游戏，真正将各种游戏类型融为一体，也是对玩家大脑的挑战

标新立异指数 ★★★★★

善与恶(Black & White)

27日

游戏类型 即时策略
类似游戏 上帝也疯狂Ⅱ
制作发行 Lionhead Studios/EA

一个可能是游戏史上划时代的作品，具有多种优秀游戏的元素，任何一种都可以单独作出一款成功的游戏。然而现在却乏人问津，或许是因为它跳票次数实在太多，大家都等得麻木了。

跳票超人指数 ★★★★★

部落Ⅱ(Tribes 2)

29日

游戏类型 在线动作
类似游戏 雷神之锤Ⅲ
制作发行 Dynamix/Sierra

这个游戏与任何现有的在线游戏都不同，它注重的是完全开放的户外世界，因此技术要求更高。习惯了在室内周旋的玩家终于有机会豁然开朗，只是不知国内会不会架设服务器，好让我们领略它的魅力。

技术创新指数 ★★★★★

吸血鬼

暗夜的精灵

吸血鬼，流传于西方传奇故事中的吸血鬼，则是极具特色的一种……将各种神秘事物及事件的过程中，他们创造了各种各样的……人类具有丰富的想象力和无限的探求欲，在力求认识和解……

文·贝尔蒙特 编辑·游骑兵

在人类的远古时代，人类对血液有着特殊的崇拜和畏惧。在中非波斯，一个史前的陶罐上画着一个男人与一个想吸他血的吸血鬼搏斗的场景；古巴比伦也有女妖吸儿童血的传说，更有人说，吸血鬼的传说，最早产生在公元前6世纪的中国。其实在中国，血确实为人们古代祭祀中所常用，例如说中国佤族"猎头"的传统就一直保持到了解放前，而西藏的人骨虽然和吸血鬼没有什么关系，却也是血淋淋的。不过，吸血鬼确切的说是欧洲文明的产物；古希腊文化是欧洲文明的摇篮，发源于犹太人信仰的基督教传统是欧洲伦理法典的基础，在这些古文明中，我们可以轻易找寻到吸血鬼的影子



自古以来血的情结

古希腊人是把鲜血和死亡连接在一起的，荷马史诗《奥赛罗》中，希腊战士献祭绵羊的血召唤英雄们的亡灵，而死者在饮用鲜血后也暂时复活过来。类似这样的祭祀，用活人的现象自然很多，世界各地的古代似乎都有这样的传统，而且用来做祭品的不仅需要是活物，还常常是年轻的俊男美女。今天，我们平静地看待历史，淡然地阅读着描写古代祭祀的文字，理所当然地把这些事情归为异教徒的邪异行为，是蒙昧不开化的必然结果。可是，在当初希伯来人撰写《旧约》时，需要的恐怕是莫大的勇气。希伯来人认为血是身体的灵魂，而生命是神赐予的，只有上帝才能够主宰生死，血是神圣的，摩西律法禁止吃活物的血。"所以，我对以色列的孩子说：无论什么活物的血，你们都不可以吃。因为一切活物的血就是他的生命，凡吃了血的人都会受到惩罚。"（《旧约·利未记》第17章）



而后，基督教的《新约》中写到，耶稣用自己的血拯救人类。在十字架上殉难前，耶稣和使徒共进最后的晚餐，用葡萄酒和面包象征自己的血和身体，并说这血有赎罪的价值。虽然，《约翰福音》中曾经强调血产生的功效，但幸而教皇是极其反对用人祭献的。可惜，在中世纪的基督教世界里，血由于耶稣"最后的晚餐"而被赋予了超自然的力量，这些能力又得到了鬼神学的渲染，就此就产生了吸血鬼迷信。11世纪，一些巫师和医生认为血有赎罪的功效，同时滥用对圣母玛丽亚的崇拜，开出的医治百病和延缓衰老的药方，竟然是喝处女纯洁的血？！那种"吸血鬼最喜好吸食处女的血"的说法，也是源于这个时期。

真实历史中吸血鬼的前身

在14世纪，吸血鬼迷信开始形成风气，主要流传在中欧地区。那时，欧洲瘟疫肆虐，为了避免传染，人们常常在不确定病人是否死亡的情况下，就仓促地将他们掩埋。几天后打开墓穴，人们看到了保存完好却增添了血迹的尸体，从而大规模引发了吸血鬼的话题。其实，这些瘟疫病人在被钉入棺材时也许只是昏迷，而后清醒过来却求助无门，在棺材中努力挣扎，受伤流血，最后痛苦地死去。可是惊慌中的人们怎么可能想到或者相信这种说法呢？吸血鬼的谣言越传越离奇，人们也愈加恐慌。后来，又真的出现了可以媲美吸血鬼的残暴人物，人们



就更加相信吸血鬼的存在了。

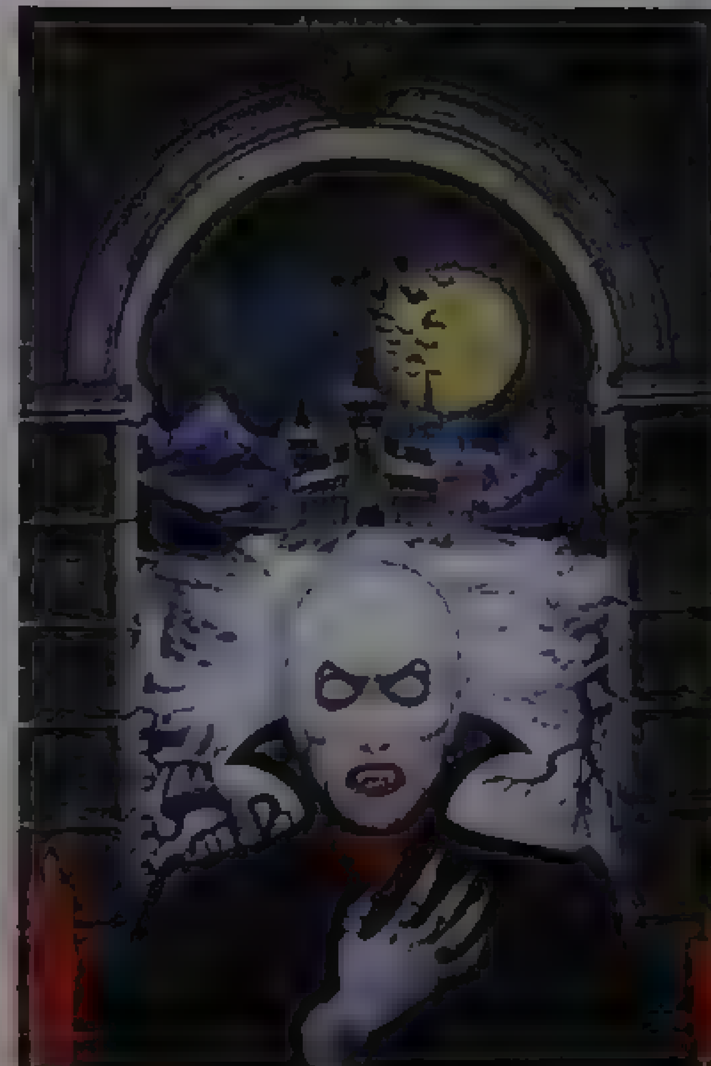
在英法百年战争期间，德·莱斯男爵是圣女贞德的战友。在贞德被俘后，男爵退隐回自己的领地，然后迷上了炼金术，希望在血液中发现点金石的奥秘。这些实验让他丧心病狂，把大约三百个儿童折磨致死。据史书记载，男爵曾经在自己的小教堂中组织童声合唱，好让被他杀害的孩子的哭喊和喘息更加动听。用一句话来说，男爵就如同童话中的蓝胡子一般，而且更加凶残。你也可以把他和纣王或者法西斯作对比，我以为凶残的人其实都差不多。这种凶残的程度是人们无法理解的，所以，人们认为他就是吸血鬼。

而生活在多瑙河畔，绰号"德古拉"的督军弗拉德四世，就更为大家所熟悉了。他曾经打败过来自奥斯曼帝国的入侵者，解救了自己的国家，成为罗马尼亚的英雄。但同时，他也是嗜血的暴君，为了作乐把成千上万的人用尖木桩穿死。在关于他的传记中，记载着这样的故事：

一天，德古拉命人在全国发布一则消息，让老弱病残和穷人到他的官邸去。就这样，很多穷人和流浪汉集中在了一起，等待着德古拉大发慈悲。而德古拉让他们进入了一幢早就准备好了的大房子中，让他们尽情吃喝。而后，德古拉亲自探望他们，问："你们愿意让我使你们不再发愁，在这世界上什么都不缺吗？"自然所有的人都回答愿意。于是，德古拉就下令，锁上房门，放火烧死他们。同时，他对身边的贵族们说："我这样做，是为了让他们不再成为别人的负担，我的国家从此不再有穷人，人人都富裕。而且，我还拯救了他们，他们将不再苟活于世上，受贫困或者残疾之苦。"

而后，在17世纪的匈牙利，残暴的事件再次让世人震惊，不过这次的罪犯者是个女人——伯爵夫人。伯爵夫人住在匈牙利山区自己的城堡中，她挟持了附近村庄中的少女，并把这些可怜的女孩当成是屠宰场的动物般放血。受害者多达300人。这个案子并没有什么超自然的现象，只不过，伯爵夫人在喝血时十分的快乐，她还常常进行血的沐浴，用来保持自己的青春美貌。据说，当时是伯爵夫人的表兄率领士兵攻破城堡的，而在破城的那一刻，堡内都在进行着血腥的杀戮。

当这些事情被人们流传后，在18世纪，关于吸血鬼的学术论著频频出版，吸血鬼不再是旅行者或者外交人员的道听途说，而是证据确凿，广为人知。



什么是吸血鬼

从18世纪开始，吸血鬼具备了三个基本特征：一、吸血鬼是一个"附体的鬼魂"；二、吸血鬼夜间从坟墓爬出来吸食活人的鲜血，用以延续还魂后的生命；三、吸血鬼残害过的人，在死后也会变成吸血鬼。

在我们熟悉的电影中，吸血鬼在镜子中没有影像，在灯光下也没有影子，但这其实只是属于日尔曼文化的说法。而大蒜是对付吸血鬼的宝物，也不过仅在罗马尼亚地区流传。各地吸血鬼的共同特征是：只能在夜间出来，天亮前必须回到坟墓中去，惧怕阳光（现在的文学作品中号称吸血鬼也进化了，可以采用太阳油或者特殊的服装抵御阳光和紫外线），害怕圣水、圣体和十字架，用木桩扎进吸血鬼的心脏并砍掉他的头，是结束吸血鬼生命的最好办法。

于是，如果你发现棺材埋入地下几个星期后既没有变硬，也没有腐烂，那里面躺着的多半就可以认为是吸血鬼了。而且，那些被开除教籍的人、自杀的人、暴死的人、巫师、早夭的婴儿、去世后没有举行基督教葬礼的人，在某种理论的基础上更容易变成吸血鬼。（阿！也就是可以说不信仰基督教的人都会变成吸血鬼了……）还有那些生来带有异象，出生时嘴里有牙，头上有胎膜，长着一头红棕头发的都是危险人物。



在罗马尼亚，如果当地人认为被埋葬的人有可能会变成吸血鬼，他就会用一根钉子钉进死者的额头，把他的身体用针穿刺，或者涂上在2月1日宰杀的猪的油脂；同时，他们还要在死人嘴里放上一瓣蒜，并把尸体钉在棺材的底板上。在捷克北部山区，人们把尸体裹在一个形状如同长袜的线袋里，这样吸血鬼每年只能够拆开一个网眼。在俄罗斯，棺木里要放一些罂粟的种子，这样吸血鬼夜里都要数数种子有多少。而在门上用柏油画上一个十字架，在所有的房间里都挂上大蒜，用大蒜擦拭门窗、壁炉和锁孔，把罂粟的种子或蔷薇的刺撒在通往墓地的道路上，让吸血鬼出动时不得不一个个的捡起来……这些都是各地防止吸血鬼攻击住宅的绝招。于是，我也不由得想起了中国挂在家中避邪的桃符、春节驱鬼的爆竹等老规矩，看来各处的方法都有异曲同工之处啊！

文学电影中的吸血鬼

你应该很熟悉这样的文字或情节：

"他的鹰钩鼻使他看起来真像一只鹰。他的前额高耸突起，两鬓头发稀疏，但其他地方则很浓密。两道浓眉在鼻子上方几乎连成一字眉，长长的眉毛杂乱蜷曲。他的嘴巴，或



者说我在他骇人的唇髭下看到的那个东西，露出一种残酷的表情，闪着白光的牙齿分外尖利，突出在嘴唇上方 绯红的嘴唇显示出，他这个年纪的男人仍有一股超凡的生命力 然后他的耳朵却没有血色，顶部很尖 宽大的下巴显得有力，而颊尽管深陷，但很坚实。脸孔苍白得吓人，整张脸给人的印象就是如此……当我环视四周，向窗外看去时，天边已透出细微的晨光。这时万籁俱寂，仔细聆听，好像可以听到山谷里的狼嚎。我的主任顿时眼睛发亮，对我说：'听听他们的叫声！他们是黑夜的孩子，……是他们把夜晚谱成一首乐曲。'"

是的，正是德古拉，斯托克笔下《得古拉》中的德古拉，在伦敦、百老汇上演的戏剧中的德古拉，1931年电影《吸血狂魔》、1992年的《德古拉：惊情四百年》中的德古拉。从1922年开始，传统的吸血鬼电影就已经有20余部，在70年代时更是拍摄了7部，堪称吸血鬼电影旺盛时期。而90年代的现代吸血鬼的片子，就更是为数众多了。原籍匈牙利的贝拉·卢戈西，虽然外貌不像斯托克笔下留着长发和白色小胡子的老人，却有着这个人物的贵族风度和中欧口音，从而成为了扮演德古拉的明星。在1957年贝拉·卢戈西临终之际，他曾坚持要穿上晚礼服和黑披风这套让他成名的装束才肯离去。1958年，英国演员克里斯托弗·李在影片《德古拉的噩梦》中首次扮演德古拉，并赋予了吸血鬼伯爵全新的形象：五十来岁、高大英俊、两鬓花白、举止威严、神情兼具贵族的优雅和兽性。而后，他在12部影片中扮演这个角色，直到演腻为止，这些影片比较有名的有1965年的《魔王德古拉》、1970年的《德古拉之夜》等

游戏中的吸血鬼

《吸血鬼：避世救赎》这个游戏肯定不是第一个关于吸血鬼题材的游戏，在我的记忆中，仅"恶魔城"系列的吸血鬼猎人就有任天堂FC版《恶魔城传说》中的拉尔夫·C·贝尔蒙特、《恶魔城DRACULA》中的西蒙·贝尔蒙特、《恶魔城DRACULA II诅咒的封印》中的西蒙·贝尔蒙特，GB版《DRACULA传说》中的克里斯特法·贝尔蒙特、《DRACULA传说II》、《恶魔城DRACULA黑暗前奏曲》中的索尼·贝尔蒙特，PC版《恶魔城DRACULA X血之轮回》中的黎黑塔·贝尔蒙特，PS版《恶魔城DRACULA X月下夜想曲》中的阿鲁卡多·贝尔蒙特，N64版《恶魔城DRACULA启示录》中的莱茵哈特·修奈达、克利·费尔南德斯，还有预定今年发售的PS版的《恶魔城年代记》、GBA版的《恶魔城DRACULA月上旅行》……其中西蒙·贝尔蒙特最有名，也是最正统的主人公。而黎黑塔·贝尔蒙特时代贝尔蒙特家族放弃了吸血鬼猎人职业，以后的吸血鬼猎人都不是贝尔蒙特家族的了，所以，黎黑塔·贝尔蒙特被成为"贝尔蒙特家族最后的吸血鬼猎人"

但是我以为，《吸血鬼：避世救赎》这个游戏是第一个让你在吸血鬼的兽性和人性中进行选择的游戏。应该说，这个游戏最为出色的是它的故事情节的设计。在《吸血鬼：避世救赎》中，你将扮演一个名叫Christof Romuald的角色，跨越时间的长河，游历四个不同时代的城市，寻求永恒不朽的爱。你必须抑制体内的兽性发作时对血液贪婪的渴求，但是你也必须在无法忍受时找寻血液或者血液的替代品来维持自己身命



游戏共有多个结局，其主要决定因素是最后你"人性"泯灭的多少。"人性"这项属性大概是任何以吸血鬼为主题的游戏必不可少的部分，它是一种道德准则。简单的说，就是人是有感情有良知的，而纯粹的恶魔是放弃一切的，正是"人性"阻止吸血鬼因为对血液的饥渴而变成疯狂的野兽。成为吸血鬼是一种无奈，吸血鬼并不是完全没有感情的。应该说，人性和吸血性的交战本已是个很好的题材，而游戏的另外一条主线——吸血鬼氏族间的战争，就更加具有新意和类比性了。

在《吸血鬼：避世救赎》中，所有吸血鬼一开始都拥有"吸血"和"治疗"两种魔法，它们是吸血鬼天生所具有的能力。"吸血"这种魔法的不同等级显示出你在不杀死一个生物的情况下从它身上吸血的能力。吸血对吸血鬼来说非常重要，因为它是最好的补血方法。而"治疗"则允许吸血鬼把血液值转变成健康值，这样就可以治疗身体所受到的伤害。此外，吸血鬼还可以学会"唤醒"、"穿越深渊"、"兽禽术"、"灵魂附身"、"疯狂之声"、"呆滞的人群"、"灾难风暴"、"野兽外形"、"生命之赋"等几十种新鲜的魔法。魔法的使用效果肯定是算不上山崩地裂，但是我以为游戏中大量出现的过场动画作还是很生动漂亮的，采用了动态捕捉系统的人物动作也比较自然流畅，不会象一些3D游戏的主人公宛如僵尸一般。而且游戏中的视角变换可以自己采用鼠标控制，随心所愿，又是比一些游戏中的固定视角变换强多了。不过欧美游戏的画面阴暗，"变成"吸血鬼后我再也没有看见过灿烂的阳光，这点上虽然符合故事要求，却也不太……时代进步了，吸血鬼也可以使用太阳油嘛！

是的，时代进步了，至少我们今天也可以扮演吸血鬼而不会被视为歪门邪道；那又为什么吸血鬼一定应该是被捕杀的对象呢？吸血鬼不能见阳光，不为世人所认同，还总是有什么自称"猎人"的家伙追杀他，不被搞成神经衰弱性格怪异才见鬼呢！不知道你是否记得北条司短篇《吸血鬼司机》中的那个专吸处女的血液却又没有下口的现代吸血鬼司机大神见，因为处女的眼泪而变成了人……所以，如果你也戴上了吸血鬼的假面的话，请记得不要轻易的放弃你的人性……■



文/释尔 编辑/游骑兵

"古墓丽影"回来了，无论她的回归是在电影《古墓丽影》中，还是在游戏《古墓丽影历代记》里，或是指国内游戏代理权回到了新天地互动多媒体公司的手中。总之，她是确确实实的回来了，继续地潜水、打斗、射击和奔跑。而我们，也不妨一起回过头来，好好看一看"古墓丽影"走过的路。

古墓丽影

1996年，劳拉（Lara Croft）的第一次冒险家喻户晓，劳拉也因为那一次的冒险而成为深受喜爱的游戏女英雄。在那第一次的旅程中，我们跟随劳拉走遍了印加、古罗马、埃及和亚特兰蒂斯四大文明遗址，游戏中，不仅建筑群的一砖一瓦都是根据当地古代文明的建筑、雕刻艺术特色设计而来，更穿插了各文明中的神话传说，剧情扑朔迷离、曲折漫长，充分体现了"古墓丽影"的浩繁。而其史诗般壮丽悠长的片头乐曲，华丽绚烂的过关动画，诡异空灵的光影色彩，深邃惊怵的声效渲染，真实细腻的人物动作，以及那浓郁深厚的古文化气息，无处不显出精良的制作水平。将庞大复杂的建筑群、野味十足的草坪、瀑布和自然风光全部用3D即时贴图、实时演算处理而成，《古墓丽影》所体现的3D游戏技术走在了时代的尖端。

和当时的3D动作冒险游戏相比，《古墓丽影》在其游戏性和难度设计上更是花费了很多心思。在游戏中，有恶狼、巨鳄、恐龙，还有陷阱、飞斧、滚石，你时时需要奔跑、翻滚、跳跃、游泳，做出各种高难度的动作。正是难度的增强大大提高了游戏的耐玩性和珍藏价值，而以女主人公为第一主角的游戏创意，更是为《古墓丽影》赢得无上美名，满堂喝彩，在冒险游戏发展的进程中写下了一个大大的惊叹号。无怪乎其一经推出就被《Next Generation》、《PC Gamer》等国外数家权威游戏杂志公推为1996年度最佳动作冒险游戏。在INTERNET的尖端100排行榜上，《古墓丽影》也轻松跻身于最受电脑玩家们欢迎的前十名作品之列。



让我们来看一看《古墓丽影》制作人迈克·施密特的回忆吧。在1996年洛杉矶的电子娱乐展览会上，在众多看似不错的软件中，有那样一款游戏，有那样一个女人引起了轰动。那时，《古墓丽影》的展台很小，迈克展出的《古墓丽影》试玩版只不过是游戏第二关的一个小部分，他们分别用世嘉土星、索尼PS和有3Dfx加速卡的PC来运行着《古墓丽影》。许多人围着他们的小展台看游戏，大约一次有四、五十人，围了四、五圈，只是想要看一看。"那是那次展览中最好的游戏。"迈克·施密特这样回忆说，很多参加了那次展览的人也这样回忆说。那年E3大展上最好的游戏确实是第一代《古墓丽影》。虽然游戏的主角没有得到展会的官方嘉奖，但可以肯定的说，在那次大展上，每个人都望眼欲穿想要见上一面的女人一定是劳拉·克劳馥。

像所有看似一鸣惊人的成功例子一样，劳拉的诞生并不容易。因为制作者希望寻找新的游戏理念，希望游戏里出现庙宇和金字塔，希望主角是一个印第安那·琼斯式的女子，希望在游戏中玩家可以和角色共鸣，玩家可以一直看着你控制的角色，希望主角就像真人一样害羞又灵活……所以才有了《古墓丽影》中的劳拉。很多人认为，《古墓丽影》的最大成功，是作为冒险游戏的谜题设计和它

的运动观念，从A点到B点的简单动作永远是一个谜。是的，劳拉的行动就如同尺子一般，精确计量着游戏中的每一段微小距离。哪怕只是一个小小的深沟，玩家都必须考虑很多：劳拉能跳那么远吗？她需要助跑吗？玩家必须仅凭目测迅速识别障碍。当最后劳拉接近亚特兰蒂斯失落之城时，只有最快的反应才能够通过每个挑战。这样的"古墓丽影"，能不让人心动吗？不能，所以我们心动了，我们沦陷在"古墓丽影"的魅力之中，我们沦陷在劳拉的魅力之中

古墓丽影 II

传说中有一把古老的帝王剑，如果谁得到此剑，并有勇气把它插入自己的胸膛，谁就会被赐予龙的力量。最初，这把剑为中国古代的一位皇帝所得。超人的力量伴随极度膨胀的野心使他妄图一统江山。正当人们纷纷屈服于它的淫威时，一群武士揭竿而起，奋勇反抗暴政。一场血战之后，他们终于从皇帝那里夺下帝王剑，并把它藏在了长城脚下的某个神秘角落。几个世纪以来，许多人为得到这把帝王剑费尽心机，不远万里来到长城寻宝，然而不是空手而归就是从此杳无音信。随着时间的流逝，人们的记忆渐渐模糊了，那把神奇的兵器似乎将永远被尘封在那里。直到有一天，长城脚下突然失去了往日的宁静，原来神秘的帝王剑又勾起人们的种种欲望。劳拉也被卷入这场争斗中……

1997年11月底，《古墓丽影 II》海外正式发售；1998年3月初，《古墓丽影 II》国内上市，大批古墓迷纷纷再次投入劳拉的新冒险中。作为《古墓丽影》的延续，二代为女主人公劳拉度身定造了更丰富的动作、更具威力的武器以及更多变的装束造型。显然，与之同步升级的是"古墓"中的各式机关暗道，其设计构造继续向着更为玄妙刺激的方向发展。而且那些猛兽和悍匪也较前作更难对付。无数玩家不是被长城里的滚石钉板弄得手忙脚乱，就是在海底半天找不到地方透口气给活活憋死。一时间，网上的权威攻略站点上，《古墓丽影 II》流程攻略的访问人次始终高居不下，长居第一。

想想看，在长城上观赏风光，在西藏雪山上极目远眺，在传说中的幽幻仙岛上"云中漫步"，以及走进秦始皇陵兵马俑的方阵之中，与拿着刀剑长矛的秦俑切磋技艺，沿途鉴赏千姿百态的龙的装饰、壁画、浮雕、塑像与建筑，更不谈片头动画中描绘的气势恢宏、动人心魄的古代战场，作为龙的传人，中国的玩家怎能不感到万分亲切与热血沸腾！1997年，中国游戏业的正版市场开始起步；1998年，中国游戏代理公司渐成气候；新天地推出的《古墓丽影 II》获得了巨大的反响，销售量在当时攀升到10000余套。这在当初，已经可以算是天文数字了。

而也恰恰是在《古墓丽影 II》的详尽手册中，我们更加了解了劳拉：

劳拉出身英国贵族，是 Henshingly Croft 爵士的女儿。她自小活泼漂亮，聪颖过人，是父母的掌上明珠。21岁那年她结束学业，预备奉父母之命嫁入豪门，享受无忧无虑的豪华生活。然而在一次滑雪度假后的返家途中，她乘坐的飞机发生意外，坠毁在喜玛拉雅山的茫茫雪谷中。

万幸的是劳拉成为这次空难中的唯一幸存者。在求生途中，她学会依靠自己的勇气和智慧战胜极端恶劣的自然条件。两个星期后，当她摇摇晃晃地走进视野中的第一座小村庄时，她已经发生了脱胎换骨的变化，再也不是过去那个劳拉了。

经历了这番险遇，劳拉对狭隘的上流社会那令人窒息的生活再也无法忍受。她感觉只有在独自旅行时自己才是真正地活着。于是随后的八年间，她遍游世界各地，追寻古代文明的历史，获得了珍贵的第一手资料。可是她的父母对女儿背叛上流社会的做法十分不满，遂与劳拉断绝关系。失去了经济来源与保障，劳拉不得不转向写作谋生，以支付自己的旅行开销。功夫不负有心人，由于她所发现的几处古代遗址具有巨大的考古价值，从此声明鹊起。同时她所出版的游记和考古手札也为她赢得极大声誉。

劳拉个人档案

姓名：劳拉·克劳馥(Lara Croft)

[illegible]

血型：AB型

[illegible]（约1.74m）

[illegible]（约59.2kg）

[illegible]

Wrath of God

U2 [illegible]

Norton "Streetfighter" [illegible]

[illegible]

古墓丽影 III

当《古墓丽影 III》于1999年初在国内推出的时候，游戏业作为一项新兴的高科技产业已经被国人渐渐的认同，而"劳拉"这个名字和"古墓丽影"这四个字，也是频繁出现在了诸多玩家的口中和诸多游戏媒体上。大家关心她，希望知道关于她的种种，大家也就从而知道了关于她的种种。例如说，劳拉已经成为电脑游戏里最负盛名的人物形象；她作为世界范围内近百种杂志的封面女郎，已成为大众流行文化的代表。劳拉是电脑时代所产生的第一个 PC Game 代表人物；在1997年全球最权威的《时代》杂志评选出来的电脑界最具影响力的50名人物中，劳拉做为唯一的虚拟人物出现在名单中，她的名字竟与大名鼎鼎的比尔·盖茨、乔治·卢卡斯列在一起。再逐步向我们走进的网络世界中，我们在铺天盖地的宣传中看到了更多的劳拉的娇媚形象。比方说1998年全球闻名的英式摇滚乐代表乐队 U2 在举行新专辑《POP》推广巡回演唱会时，曾将巨大劳拉头像与乐队成员的头像制作在一起，并专门为此拍摄制作了 MTV；此外，法国著名汽车厂商 SEAT 也曾"邀请"劳拉为其拍摄广告；就连巴黎的时装大师也亲自为其设计服装……人们不得不承认这是劳拉·克劳馥的时代。

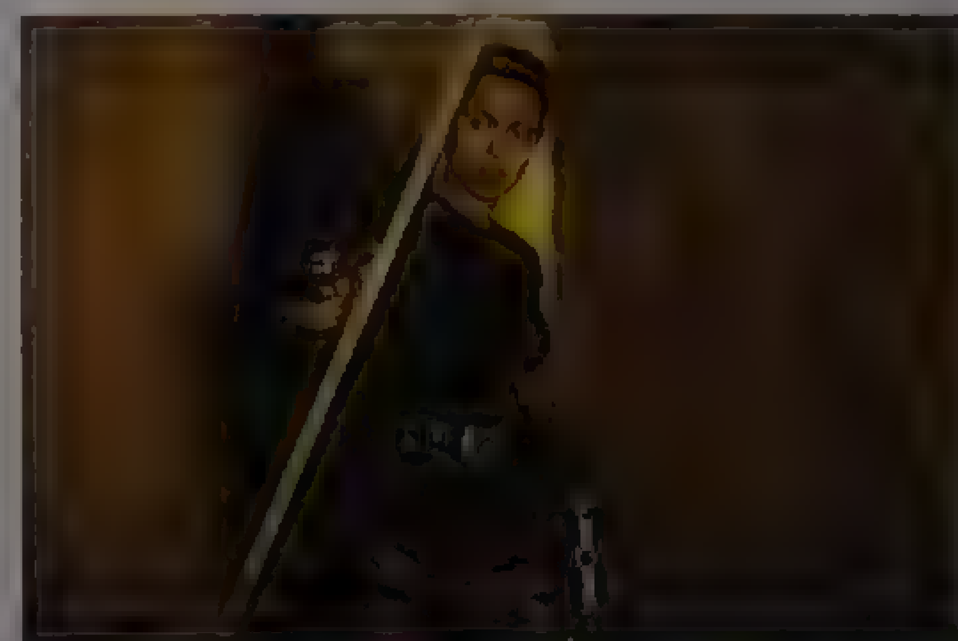
劳拉的成功使好莱坞对此产生浓厚兴趣，EIDOS 这部最出色的游戏将被全球著名的派拉蒙电影公司改编成印第安那·琼斯风格的电影，估计成本约7000万美金。电影的宣传海报上是劳拉猛烈射击的英姿，上写：谁是劳拉·克劳馥？借着《古墓丽影 III》发售的这股春风，不仅大家热烈地讨论着谁将是电影劳拉的饰演者，同时还兴高采烈地参加了新天地举办的"'中国劳拉'真人模特评选活动"。据当时策划人所述，短短的一个月内，信件如同雪片般从神州大地的四面八方汇集到了他们的手中。除了百余名踊跃参与的自荐者之外，更有许许多多的热心玩家、读者纷纷去信出谋划策。新天地企划部办公室里的电话铃声更是接连不断，有时直到晚上将近8点仍会有人来询问活动相关事宜。可以说，"'中国劳拉'真人模特评选活动"为中国游戏界后来的各种主题活动开创了先例，树立了榜样，也在中国确确实实打响了"古墓丽影"的牌子。

《古墓丽影黄金珍藏版》及其它

对于国内的《古墓丽影》或者说劳拉的爱好者来说，国外的玩家一直很有优势，因为他们有机会得到非常多的关于劳拉及《古墓丽影》的内部资料，而且还可以拥有许许多多的珍藏品。但是在国内，这些几乎都是可望不可及的。不过还好，新天地发行的《古墓丽影黄金珍藏版》包括了全彩印刷的《劳拉写真集》和《古墓丽影 III 权威攻略指南》，包括了劳拉的全部绝密档案和完美写真，许多《古墓丽影》的原稿图以及一些珍贵的相关资料，还包含了《古墓丽影》和《古墓丽影 II》的完全攻略。但其实最令广大古墓爱好者兴奋的，还是"新天地贺千禧经典收藏大行动"中"古墓丽影"系列的价格上的极大优惠，不少古墓玩家也由此圆了收藏正版或者回顾正版的心愿。而后，《古墓丽影：最后的启示》、《古墓丽影：失落的神器》也相继以低价位在国内推出，中国的古墓玩家终于可以在书架上摆上一排全系列游戏藏品了。

古墓丽影历代记

继《古墓丽影：最后的启示》中，劳拉被困在金字塔里，生死不明之后几天，她身边最亲密的人们集合在她的住所，为她和她的荣耀举行了纪念仪式，共同追忆劳拉以前不为人知的冒险经历。这就是《古墓丽影历代记》。游戏共分为四大关，十三小关，贯穿劳拉的各个时期，地点也各不相同。有罗马的街市，有爱尔兰的岛屿，还有俄军的潜艇。最后一关是在一个高科技的塔楼里，劳拉还有一个助手 Zip 帮助她过关。



《古墓丽影历代记》是基于现有经典"古墓丽影"引擎的最后一部，可以说是对以前所有"古墓丽影"游戏的一个总结。在此之后，Core 将推出下一代的全新的"古墓丽影"，可能在游戏形式上都要有所区别了。正因为如此，Core 抖出自己的全部家底，在 PC 版的游戏中加入了关卡编辑器。玩家可以利用这个软件，设计自己的"古墓"世界。也正是从《古



泉丽影历代记》开始，新天地重新拿下了 EIDOS 的个线产品，请回了曾经共同荣耀的劳拉。据闻，在推出这款游戏的时候，新天地将附送关卡编辑器的完整中文说明文档，让大家能够在自己的"古墓"世界中冒险

电影：古墓丽影

说起电影《古墓丽影》来，那花边新闻可就多了，它不仅是国内游戏媒体的一个热点，更是大众媒体的公众焦点。电影《古墓丽影》于 2000 年 7 月由派拉蒙电影制作公司在伦敦正式开镜，女主角劳拉由以《女生向前走》得到本届奥斯卡最佳女配角的"坏女孩"安杰利娜·朱丽饰演，按照电影计划的进度，它的上映时间被锁定在了 2001 年 6 月 15 日。

电影的情节取材于"古墓丽影"游戏系列之《古墓丽影：黄金面具》，讲述多年前主角劳拉参与一次上门行动，同行的队员一个一个离奇被杀，劳拉侥幸得以逃脱；后来劳拉在另一次冒险中得到了一个黄金面具，并发现此面具原来是幅地图，指示古罗马亚历山大大帝的墓穴地点，她决定前往这个神秘的地方寻宝，途中当然遇上多番的阻挠。由于《古墓丽影》有好多动作镜头，所以安杰利娜·朱丽要进行一连串的地狱式训练，包括蹦跳、芭蕾舞、跳水、划船、潜水、枪械特训及格斗等等，力求令朱丽更似女独行侠"劳拉"



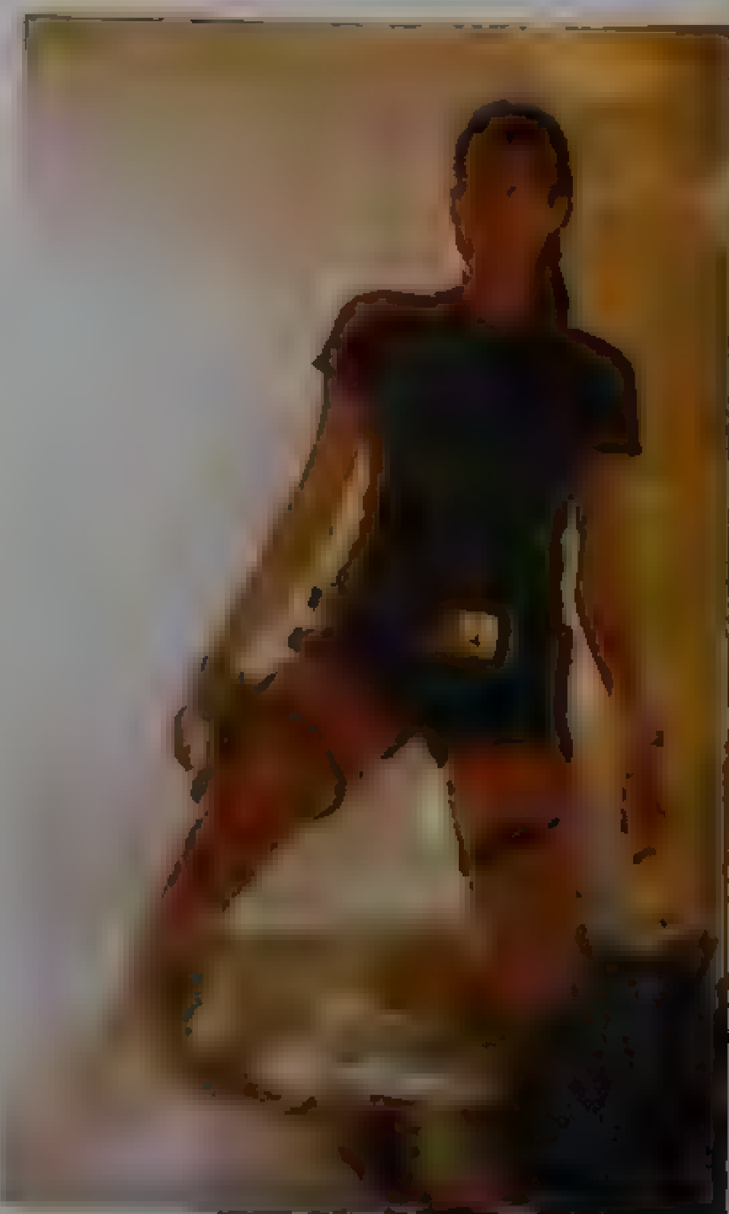
那么，谁又是安杰利娜·朱丽呢？让我们试想以下的镜头：好莱坞星光大道，疾驰过一辆似乎失去了方向的敞篷车，沿途掉下各式小刀子、小型武器、蛇、红酒和名贵烟头……对了，你不必怀疑自己的眼睛，那就是朱丽。一个眼角眉梢渲染着叛逆的美女，如果她不做演员，你也会对她另眼看待：她的大眼睛、直翘鼻子、高的胸、长的腿；那似乎没有腹部却走得坚硬的步伐，那似捣碎的浆糊一样的声音，性感得让人麻醉。她是好莱坞的狂野之唇，是好莱坞的世纪末的主题——忍不住让人说："在你被指控之前，让我吻你。"

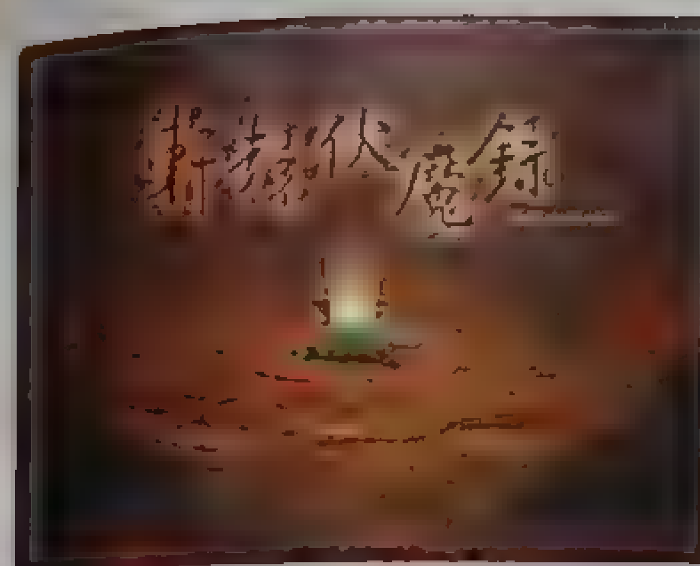
她在《神秘拼图》中拿出一副女科学家的气质。"我认为一个好的女警官一定要带着科学的味道。"她说。与丹泽尔·华盛顿搭档对手戏，并没有给朱莉带来压力，"他没什么，或者说至少此刻他没什以，和我一样。"朱丽夹起一根香烟，对于导演对此片角色复杂专业的要求，朱丽谈笑风生，"越要求隐秘就越容易演，我只要装出那种科学家气质就行了，他们最神秘，不是吗？"

《疾速 60 秒》又使她爱上汽车。在这一部她本人自称最为钟爱的电影里，她跟汽车谈起了恋爱。如果说速度只是男人的专利，那么朱丽要做的就是控制速度。在这部动作巨片中，可以看到朱丽张弛有致的专业演技。"去冒险，从冒险回来，叙述冒险的故事，这就是我的生命。"朱丽擦着拍片时摔得流了泪的眼睛说，"别问我，这点小事我不后悔。"

是的，这就是朱丽，这个坏脾气的金球奖影后，也就是我们所期待的劳拉。她的誓言是黑牌子酒，她的做法是她吸剩下的名贵烟头。在她不负责任的横冲直撞里，我们看到一个雄纠纠的辣妹。她对于生活的感悟，艺术的执着，淹没在她张扬的个性里。"人们以为我纹身，就说我是坏女孩，以为我身上就都是黑暗的东西。"朱丽眼中流下一滴晶莹的眼泪。朱丽如此鲜活激越的生命，带给电影艺术有某种原始的惊喜。难怪权威电影杂志赞美她拥有"最难以估价的嘴唇"——她的吻不见得香甜，但她一定吻得毫无保留。

而我们的"古墓丽影"也是如此，她的精彩不见得众人皆知，但她一定精彩得毫无保留。■





名剑振余烈　巨作开新篇

轩辕伏魔录

文/小刀　编辑/东东

旧岁新年之交，沉默了很长时间的大宇 DOMO 小组突然间威风大振，一口气推出了两款大作：以《轩辕剑Ⅲ外传天之痕》结辰龙之尾，以《轩辕伏魔录》起巳蛇之头。接连出招，势不可挡，一时之间，两岸三地的中文游戏市场，竟已然成了"轩辕剑"的天下……

虽说用"战略版"的字样做了游戏的副标题，但是《轩辕伏魔录》并没有完全摆脱 RPG 的影子。准确地说，它是一款所谓"策略加角色扮演"游戏，或者简而言之，是一款日式战棋游戏。其具体结构就是：用一小段一小段的 RPG 式故事情节，串起许多场 SLG 式的方格战斗，正如我们所熟悉的光荣"英杰传"系列、TGL"神奇传说"系列、宇峻"超时空英雄传说"系列那样。



这一招"回天剑舞"很象李老前辈的"御剑术"

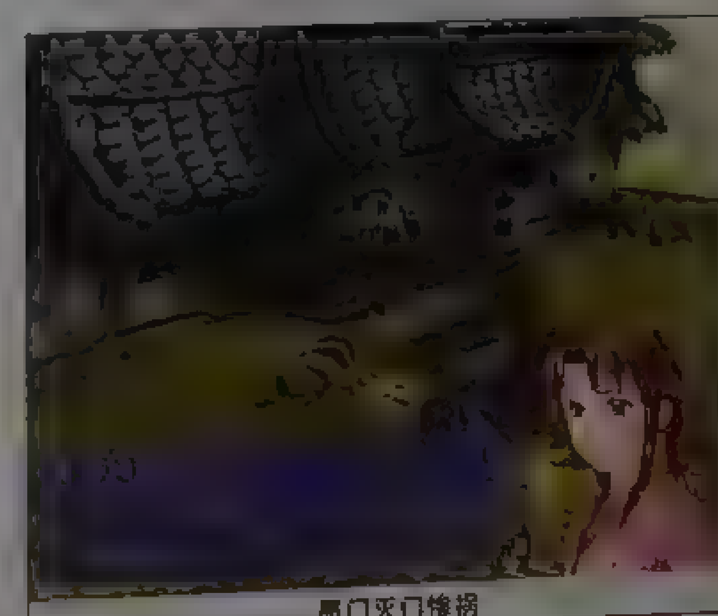
作为武侠 RPG 的超级大佬，大宇给《轩辕伏魔录》准备的故事剧本还算不错。故事仍然是围绕着那把黄帝留下的轩辕宝剑展开的，当然也少不了神奇的炼妖壶。开头看起来有点老套，遭灭门之祸的翩翩少侠为复仇而走上冒险之路，然后沿途得到许多美少女的帮助等等



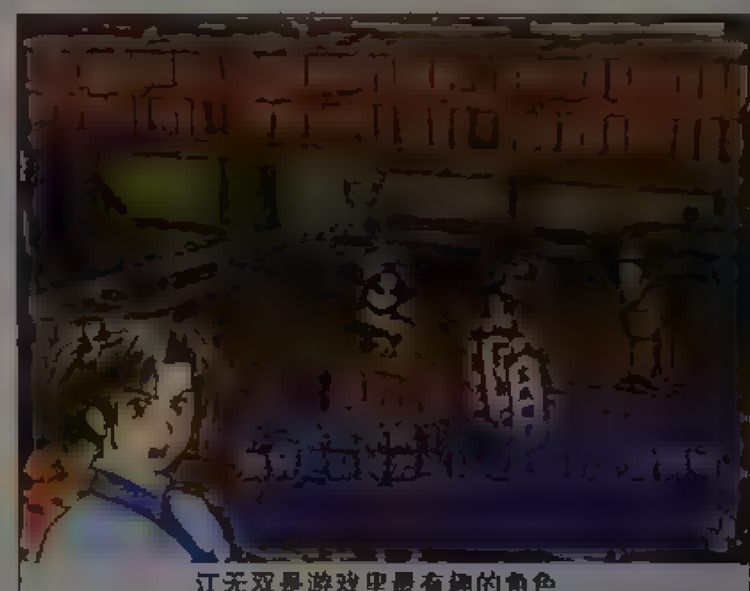
戴着面具的小狐仙很可爱，但招式也很厉害

……不过剧情发展到一定阶段，大概是进入狐仙山谷后，一些比较有意思的同伴加入队伍，接下来的故事就有些曲折和出人意料了，于是故事渐入佳境。剧情行进是快速而简单的，没有同类游戏中那种令人不耐烦的、大段大段的对话和故事描写。在可以自由活动的地方，NPC 们也大多说些无用的废话，完全不用去管他们。许多玩家可能会和我一样，赞赏剧本的紧凑和明快，而肯定也有相当一些朋友不免要抱怨情节的单薄了。

除了情节以外，战棋游戏的余下部分主要就是一场接一场大大小小战斗。可能是由于初涉 SLG 领域的谨慎吧，在战斗方面，《轩辕伏魔录》没有玩太多的花样，其设定相对同类游戏是比较简单的。这种"简单"表现在两个方面。一是战斗系统非常简单明了，没有复杂的武器系统，令人抓破头皮的属性点数分配、天气和地形的诸多影响等等。战斗里的五行相克和一些召唤兽的使用也很容易掌握。二是战斗难度比较低。"主角战死即告失败"之类的限定很少见；基本没有回合限制；战斗中可以随时存盘；敌人老是分散兵力向你进攻而很少使用"全体围攻"的战术；我方很快就拥有了高杀伤力的必杀技和多人补血的魔法……这一切使得战斗打起来非常轻松。对于那些经历过《三国英杰传》、《炎龙骑士团》这种高难度战棋洗礼的玩家们来说，《轩辕伏魔录》的每场战斗都可以毫不费力地搞掂，大家可能会把更多的时间花在探索战场里的隐藏宝物，想办法捞取更多的经验值等等这种"人为提高难度"的事情上。当然，游戏经验不很丰富的玩家将更喜欢《轩辕伏魔录》，因为它绝对不会让他们一上来就被一场灾难性的失败打击得信心全失。



墨门灭门惨祸



江无双是游戏里最有趣的角色

众所周知，DOMO 的最强项是古典风味的 2D 画面，《轩辕伏魔录》是他们的第一次 3D 尝试。其实，《轩辕伏魔录》的


人物的属性和装备都很简单

3D仅限于一些景物，全部人物还是2D造型的，旋转视角仔细观察一下，你就会发现，每个人物都只有八个面。这就是所谓的“假3D”了。目前，用3D表现景物的技术已经比较成熟，国外的大作自不必说，国内的《笑傲江湖》和《神雕侠侣》在这方面也都表现不俗，所以美工力量强大的DOMO自然能做出象模象样、气氛十足的3D景观。相反，用3D技术完美表现人物仍是一大难题，3D的令狐冲和杨过是什么样子大伙儿想必也见识过了，辅子洵和江无双的3D造型绝对好不到哪里去。因此，DOMO避虚就实，用2D的人物和3D的场景，加上适当的光影，糅合起来。既有3D的真实，又不失2D的唯美。这种“假3D”方式的运用，恰恰是制作者的高明之处。

在2D部分，如人物造型、大头像等，《轩辕伏魔录》与“轩辕剑”系列的最强作品——《云和山的彼端》和《天之痕》——相比毫不逊色，堪称接近完美。相比之下，3D部分不足之处就比较多：例如有时人物会卡在一个地方（甚至是空地里）动弹不得，有时候又能穿越房屋的墙壁。再比如在你与敌人交战的时候，画面会莫名其妙地自动旋转，结果是你可能看不到战场，而只看到一棵树或是一堵墙。

以上那点错失住不是游戏里最糟糕的问题，DOMO在《轩辕伏魔录》里最失败的地方是毫无亲和力的操作系统。不但没有做到“[illegible]鼠走天下”，即便加上了许多键盘键，甚至组合键，也还是没办法指挥如意。如果有条件，建议大家换上手柄，这样感觉好一些，但你还你是得有应付小BUG的心理准备，不时要借助鼠标和键盘来修正……简直让人伤透了脑筋，游戏性因此大打折扣。有些地方操作手法也很烦琐，特别是物品交换的时候，要先打开队伍的行囊，再打开个人的背包，选中物品，点击“给予”，如果能在各个窗口间实现拖动，岂不非常方便？

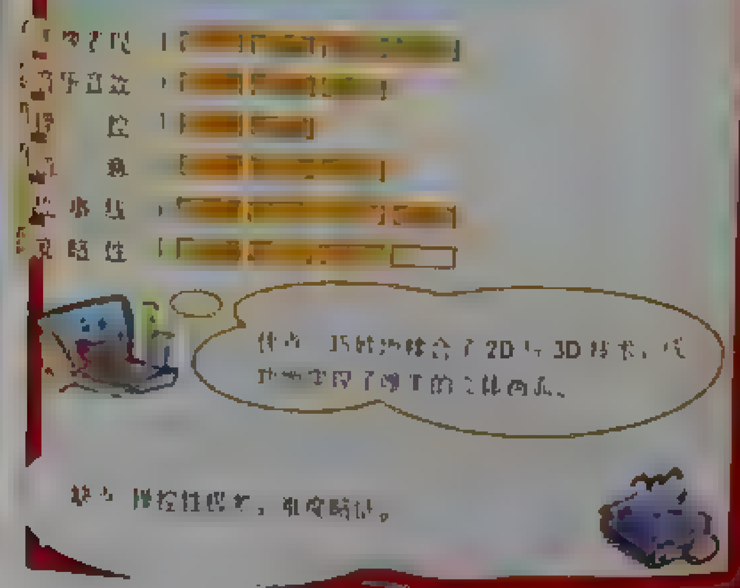

这一仗里敌人会不断涌现出来

游戏的音乐非常一般，尤其是战场音乐，虽不难听，但也毫无特色，与“轩辕剑”系列的其他作品相比，可谓有失水准。因此笔者在此就不多评价了。


小镇里的“生化危机”：村民变成了妖怪

大宇自铸造“轩辕剑”之日起，该系列的全部作品，[illegible]，一直都没有离开RPG的[illegible]。[illegible]《轩辕伏魔录》以SLG的形式登场，[illegible]中玄机，让人很是玩味。大家知道，[illegible]的“魔法门”系列，也是以RPG开宗立派。但在90年代中期，开发者3DO公司突出奇兵，推出了战略版本的“魔法门”——“魔法门英雄无敌”系列。从此，这两大系列相辅相成，彼此呼应，在RPG和SLG领域演出了一场“双雄会”的好戏，一举奠定了“魔法门”在欧美游戏体系中举足轻重的强者地位。看来DOMO的人们似乎从中获取了某种灵感，他们用《轩辕伏魔录》开辟“轩辕剑”系列第二战场的时候，也许也怀着同样的勃勃野心呢。■

出品公司：大宇
国内发行：[illegible]
发行版本：2 CD/Win9X、WinME、Win2K
类　　型：策略/角色扮演[ST/RP]
最低配置：P233/32MB、8MB 3D显卡、4速光驱、350MB硬盘
推荐配置：PII266/64MB、16MB 3D显卡、32速光驱、1GB硬盘
3D加速卡：D3D
3D声效：[illegible]
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标+键盘 [illegible]
出品日期：2001.2
官方网站：www.softstar.com.tw



史上最酷的篮球



NBA Live 2001

文/苹果熟了　编辑/东东

今年2月12日，24名NBA的好手参加了每个赛季之中照例举行的全明星赛，这是一次全面展示球星们个人魅力和高超球技的机会，全世界所有的篮球爱好者都把目光聚焦到这个令人兴奋的周末。而在2月14日情人节这天，全球电脑玩家和篮球迷瞩目的《NBA Live 2001》由EA Sports正式推出。EA公司的这个著名系列到今年已经是第七集了，它和FIFA系列并列为中国玩家最喜爱的两大EA体育模拟游戏。

按照惯例，EA会为“NBA Live”系列的每一代作品找一名NBA明星作为游戏代言人，这次他们选择了来自明尼苏达森林狼队的凯文·加内特。加内特日前刚刚统领全队大胜萨克拉门托国王队，取得了这个赛季29支NBA球队的连胜之最——十一连胜，可谓如日中天，在这款游戏里，他不仅要为游戏的包装、形象做代表，还需做游戏的动作原型，《NBA Live 2001》中的球员跑动、传球、投篮等等动作都是根据他的动作来设计的，EA Sports运用了最先进的动作捕捉技术使得游戏趋于完美的真实。



游戏很好地顺延了上一代《NBA Live 2000》的优点，在画面和细节上更加精美细腻，不但NBA球员的脸部特征十分清晰明显，而且在身材，体型上与其本人完全一致，甚至细致到了球员手臂和双腿的肌肉都各有特征。队员在上场和退场的动作细节也被制作者完美地移植到了游戏中，加上他们在比赛中的技术动作特征、和队友商量战术时的独特神态、与对手争执的愤怒表情等等，给你的感觉不是在玩游戏，而是在观看一场NBA比赛的现场直播。游戏有六种视角镜头可以供你选择，最高可达1920X1440X32bit的十余种超清晰分辨率画面相信可以满足每个玩家的不同要求。不时出现的镜头切换处处模仿电视现场转播。除了那些原样复制的比赛场馆、那光可照人的球场地板外，更让我吃惊的是，观众的五官长相也能看个一清二楚，比赛中，他们或激昂叫唤，或互相讨论，或挥手致意……各自不同的丰富情绪跃然“屏”上，让FIFA系列中糟糕的调色板式观众场景相形见拙。当然，如果你的电脑配置不是很好，也可以在设置中将场景的一些细节省略，来换取游戏的流畅性。

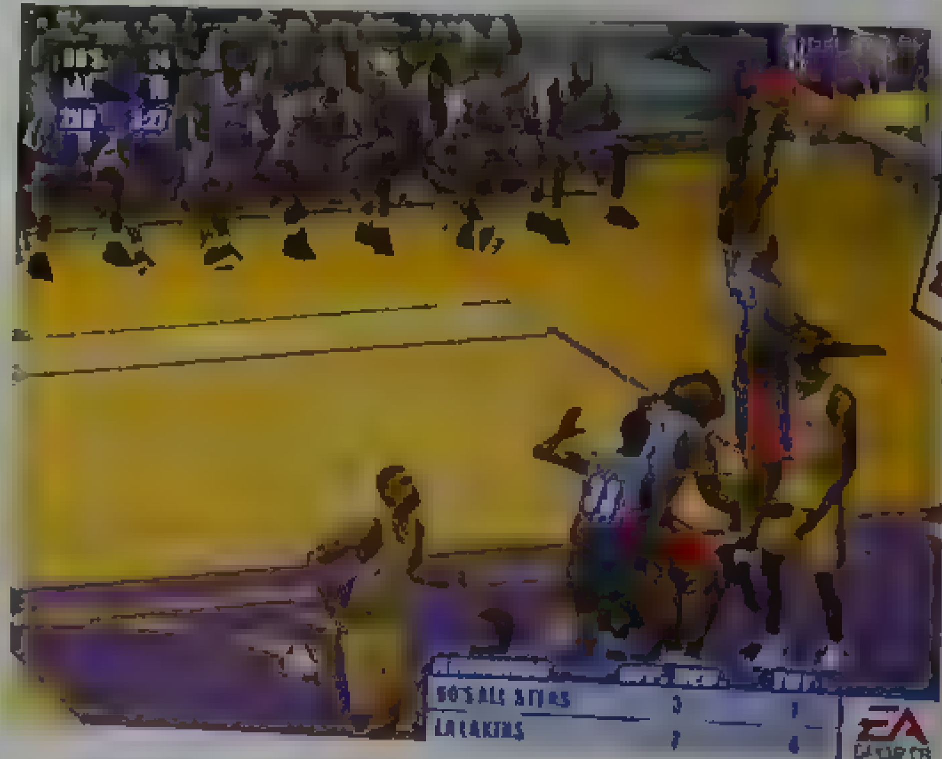


一个成功的体育模拟游戏总少不了出色的音效，《NBA Live 2001》也不例外。游戏的配乐是大家喜闻乐见的摇滚风格，热情又劲爆，将游戏的气氛衬托得恰到好处。赛场观众的各种喧哗声，球员交流的窃窃私语声，不时响起的计时钟音乐声，球鞋与地板的摩擦声，球员互相碰撞时的低沉声音，球星大力扣篮时的各种声音等等，无不“栩栩如生”。游戏的解说照旧是由专业播音员来担当，笔者对每场比赛前的一个场景感触深刻。当聚光灯依次投射在上场的每位球员身上时，现场的解说员激动地念出他们的名字：“沙——奎，奥、尼、尔！科——比，布、莱、恩、特！”而在比赛中球星们进了好球后，尤其是连续得分时，解说员的声调就愈发夸张和特意拖长了：“卡——特——！！！”听到这样精彩的解说，每个常看NBA球赛转播的朋友都会激动不已！



在前作中，迈克尔·乔丹与EA正式签约，允许在《NBA Live 2000》中使用其飞人形象，这个最吸引人的卖点在今次也得到保留。《NBA Live 2001》不仅包含完全的新赛季NBA球队的俱乐部和球员资料，而且提供了从50年代到90年代的全明星队以及东西全明星队。此外游戏设计的编辑功能允许玩家自由编辑球员资料，最多可编辑多达三个球队共45名球员。而在游戏中你也可以选择常规赛、季后赛、演示赛、一对一街头篮球赛，franchise赛以及和网友连线对战，特别是franchise赛模式中，你可以挑选自己最爱的球星通过转会交易组成一支属于你的"梦之队"，打遍天下无敌手。

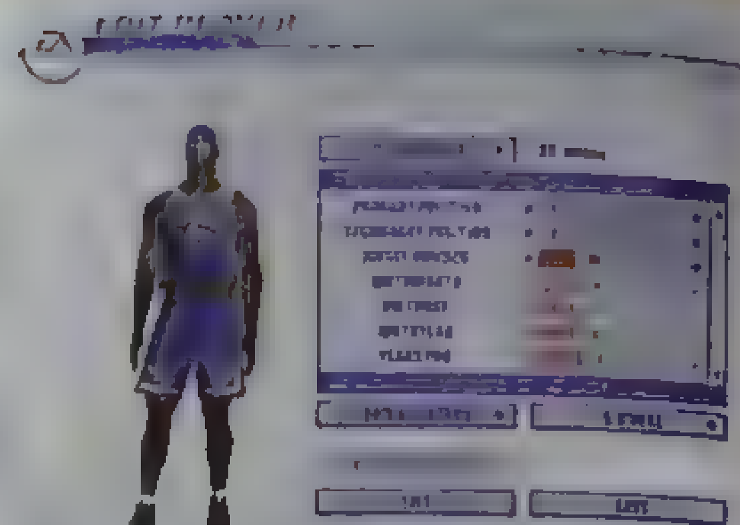
说了这么多，但归根结底，一款篮球游戏最重要的还应该是实际比赛中如何灵活运用游戏设定的花样繁多的技术动作来获取胜利。首先要在设定(setting)中设置好自己方便的键位，建议设为FIFA系列那样的"ASDQWE"，十分好用！基本的动作包括进攻时的投篮(shoot)、过人(pass)、多种方式投篮组合键(direct shoot)、假动作(fake)、交叉运球(cross over)，还有防守时的断球(steal)、抢篮板或盖帽(jump)、滑步防守(face up)、防守时切换操控距我方球篮最近的球员(last man back)、伸手(hand check)以及切换操控球员(switch)。而加速(turbo)是进攻和防守都必备的一招。单手扣篮、空中转身投篮、双手大力扣篮、后仰投篮、勾手投篮(你可曾回想起当年的"天勾"贾巴尔！)、空中接力扣篮、胯下运球过人、转身护球过人、伪装投球过人等等NBA赛场上常见的套路不但都可以在游戏中实现，而且通过几个键的组合以及按键的时间长短，你完全可以创造出更为花哨的进攻套路和完美投篮，当然这需要你勤学苦练好一阵子了，尤其是初次接触这个系列游戏的朋友，还是老老实实从"新手"(ROOKIE)级别练起，直到"超级巨星"级(SUPERSTAR)吧。



需要指出的是，注意观察你控制的球员，在他们身下有绿黄两横条，其中绿色的代表球员的体力值，黄色的是加速跑的气力值。在《NBA Live 2001》中，电脑控制的队员AI大大提高，他们会根据你的战术采取相应的策略，不仅拿球队员会遇到卡位，而且无球球员也会被盯防，同样你方的无球球员在跑位和协防上比以往更加聪明，让你省心不少。每场比赛结束后，游戏将会整理好比赛的全部数据，并且根据这些数据，做出得分，篮板，助攻甚至"两双"和"三双"方面的统计，让你看看究竟谁是NBA的最佳球员。此处稍有遗憾的是，比赛中仍然会出现一些球员互相短暂"卡死"在某处的情况，估计这是设计上的一个Bug。

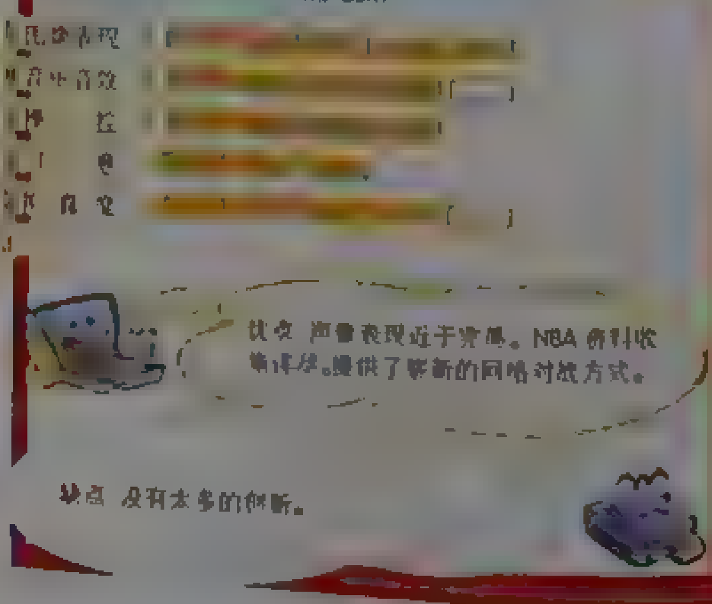
在网络化方面，《NBA Live 2001》也毫不落伍，游戏专门设计了一个"NBA Live 2001 Multiplayer Wizard"，你可以通过Direct IP来和网友进行1对1(或者5对5)的大赛，所有的连线设置全部在这个附属系统中，相当方便，不一定需要通过专门的服务器来联网，毫无疑问这将会掀起一阵NBA网络比赛热潮。另外，鉴于目前家用机市场的新形势，《NBA Live 2001》在发布PC版的同时，还会发布PS2版本。而PC版的游戏则要求安装最新的DirectX 8.0，相信这可以给游戏的流畅度和图像的高质量提供更好的保证！

新世纪第一届NBA全明星周末将注



定平淡无奇，继莫宁、希尔、卡特都决定不参加扣篮赛后，"大鲨鱼"奥尼尔也正式退出了全明星赛。如果不是由于NBA以5场禁赛作威胁，布莱恩特也不会参加全明星赛。但这都丝毫不会影响我的好心情，对我们这些游戏加篮球迷来说，仍然可以在《NBA Live 2001》中创造属于你自己星光灿烂的全明星赛。当文章结尾之时，大洋彼岸传来消息，NBA总裁大卫·斯特恩在华盛顿全明星赛场表示：中国球员姚明、王治郅和巴特尔非常有才华，有天赋，只要训练得当，两三年后就能成为NBA球队的始发阵容。是否我们明年可以在《NBA Live 2002》中看到这几个中国小伙的身影呢？请大家拭目以待！■

英文名称 NBA Live 2001
出品公司 EA Sports
国内发行 未定
发行版本 1 CD / Win9X WinME Win2K
类型 体育(SP)
最低配置 P200 / 32MB、4MB 3D显卡
4速光驱、100MB硬盘
推荐配置 PII 450 / 64MB、16MB 3D显卡
10速光驱 570MB硬盘
出品日期 2001 2
官方网站 nbalive2001 ea com



军人民族的战争历史

哥萨克人：欧洲战争

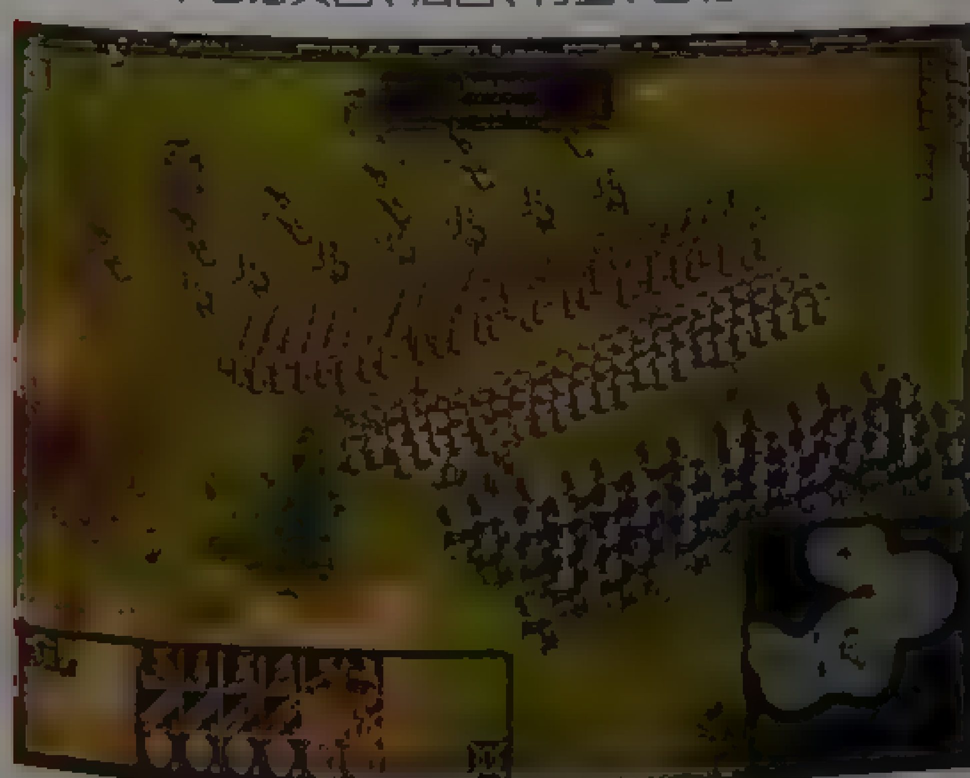
文/苹果熟了 编辑/东东

说起哥萨克民族，年龄稍长的读者可能会记得儿时看过的苏联影片中那位头戴哥萨克皮帽，机智勇敢、剽悍刚毅的小胡子——夏伯阳(恰巴耶夫)的光辉形象。不错，这个民族向来以"崇武好战"闻名于世，是著名的军人民族。CDV的最新即时战略游戏之所以取名为"哥萨克人：欧洲战争"，恐怕也与此不无关系吧。由Game World Company制作，CDV公司发行的这款大作和去年秋天CDV的处女作"突袭"(Sudden Strike)相比，一个是第二次世界大战的战役，一个是16－18世纪欧洲大陆的战争史。如果说《突袭》让全球业界和玩家初次见识了CDV的实力，那么《哥萨克人：欧洲战争》则将进一步奠定其在即时战略游戏领域的"大腕"地位。

游戏取材于16到18世纪欧洲大陆的"战国"时期，这也恰好是以往同类游戏极少触及的历史空白期，其中有大把新鲜火辣的题材。开发者选取了多达16个民族(或者称为国家、地区)作为游戏主角，其中包括英国、法国、荷兰、西班牙、葡萄牙、俄罗斯、乌克兰、奥地利、普鲁士、土耳其、波兰、瑞典、阿尔及利亚、威尼斯、皮埃蒙特(今属意大利)等等，其中好些地区都是首次在游戏中出现。游戏设计了大大小小85场战役，这些战役分别源自史上著名的"三十年战争"、"北方战争"、"西班牙遗产争夺战"和"七年战争"。

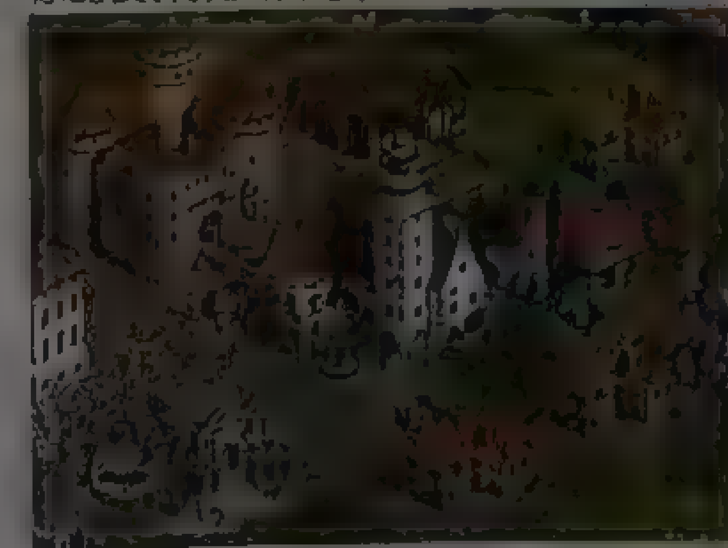


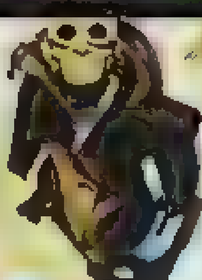
作为一款典型的即时战略游戏，《哥萨克人：欧洲战争》无论从那方面来看，都象极了《帝国时代Ⅱ》。游戏提供了从800X600到2046X1536一共14种分辨率，即便是最低的分辨率，给你的感觉也是相当漂亮的。前面提到了游戏主角有多达16个民族，每个民族不同的建筑物，不同的人物服饰，不同的武器装备，都完全写实地体现在游戏之中，无不细致精巧、美伦美奂(CDV的《突袭》在这点上就非常出色)！虽然游戏为2D画面，但是游戏本身强大的图形引擎使得阿尔卑斯山脉，法兰西平原，地中海等等欧罗巴大陆的风景在屏幕上完美再现，光影系统、雾化效果、粒子系统……数不胜数的美工效果都运用于其中，个中美妙的视觉享受还是需要您亲"眼"体会。



CDV在《突袭》中创造了一场战役能够控制1000余作战单位的超强设定，而这次他们在《哥萨克人：欧洲战争》里简直登峰造极，无论是在单机游戏或是联网对战中，都可以支持高达8000个战斗单位同时在画面中出现(诸位看官已经晕倒80%……)！很多作战单位甚至可以选择二百多个朝向移动，而更让你瞠目结舌的是，即便如此，游戏速度还不受什么影响，天知道他们用了什么技术？！至于它的音效，不用多谈，无论是火器的刺耳效果声，还是刀剑的拼杀撞击声，都具有迫力十足的临场感，你能想像8000余战斗单位搏杀时，各种响声直冲云霄的感觉吗？

玩《哥萨克人：欧洲战争》这个游戏，要有"建设和战斗两手抓，两手都要硬"的基本指导思想，这和《帝国时代Ⅱ》是同出一辙的。它在建设方面设置了木材、石料、食物、铁、金子和煤六种资源。木材和石料的收集还是老套的伐木加采石，食物也源自种庄稼和打鱼等等。其中种庄稼的设计颇具新意，玩家只需修建磨坊，





而不用派人开垦，稍候片刻，磨坊周围会自动长出庄稼，你只需派农民收割就好了。当然这些农田也会存在一个逐渐资源耗尽，再也长不出谷物的过程，这时就需要重新垦荒了。铁、金子和煤需要你寻找地面的伤疤——大坑，然后在上面建造矿井，建成后派农民进入开采，农民也只需在矿井中劳作，不用将矿物拖出储藏。对于复杂的资源采集设定，玩家的



态度估计是欢迎和厌恶各半，盖因资源的收集一来是此类游戏的必需特性，资源的多少直接影响士兵、农民甚至建筑、武器的数量和存亡；二来太多的采集也确实烦琐，有时还需要你到市场去交换。建设方面另一个重点也可以套用国内的一句口号："科技是第一生产力！"因为游戏背景比《帝国时代 II》更"现代"一些，所以科技树的设计也相应"先进"得多，实际上游戏所处的时期也正是冷兵器和火器并存，科技飞速发展的年代。在六种资源合理配置的前提下，逐步建造起各具妙用的建筑物，发展自己在科学、军事、宗教的实力，游戏一共提供了超过 300 种的科技项目供你循序渐进地开发，不发展就只有死路一条，大家对此应该也是心知肚明的。

搞好了建设，接下来就是要攻城拔寨，打败敌人了。游戏的基本作战单位可分为步兵、炮兵、骑兵、水军（舰队）四大类，仅在单人游戏选项下，就提供了战役模式（包含"加勒比海海盗"、"独立战争"、"忠于红衣主教"、"通往欧洲的窗口"等等几个战役）、单个任务模式、任意地图模式。而在连线选项下，你可以通过 IPX 和 TCP/IP 通讯方式和网上的朋友来玩历史模式或死亡模式的对战游戏，游戏最高支持局域网和 Internet 上 8 人对战。16 个民族的军事力量设计得十分均衡，这也是这种类似《帝国时代 II》的即时战略游戏能否流行的关键所在。例如，持火器的单位杀伤力大，而其速度、灵活性就会大大低于那些持刀剑等冷兵器的单位，每个民族都会有符合其民族特征、历史传说的强项，同样，他们也往往存在其致命的弱点。游戏中如要取胜，就得善于挖掘、寻找这些敌弱我盛的特点，然后集中攻其短处，一举击溃电脑或联网对手。游戏的策略性是相当强的，如何配置攻击和防守阵形，如何牵制和骗过对手，甚至于各种军队的数量比例，都需要你潜心摸索后方能得心应手。

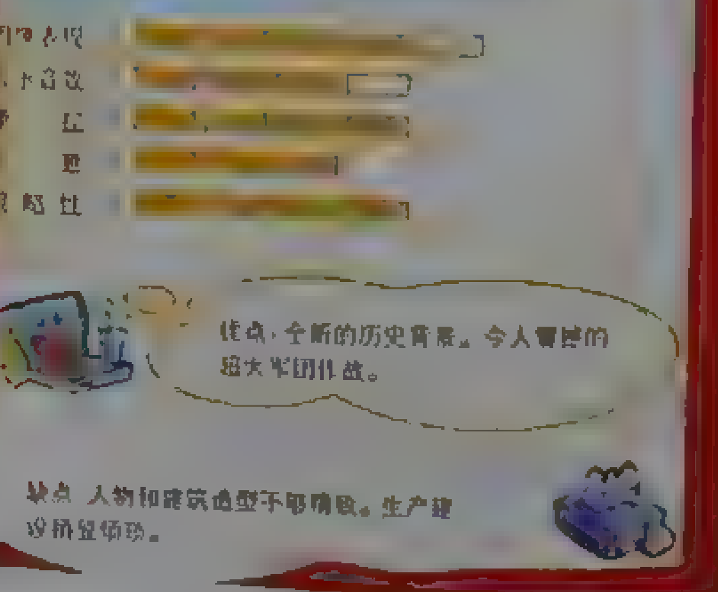


当然这个游戏也并非十全十美，比如：游戏支持高达 8000 个战斗单位同时在画面中出现，这个优点同时也是一个缺点，你很有可能因为军队太多而手忙脚乱，应接不暇。即时战略游戏中重要的人员寻路系统似乎是没有什么大的漏洞，但还是出现了电脑敌人攻击了你的一个建筑后，傻乎乎地停滞在那里不再前进的毛病。游戏的进行对资源的高度依赖性也是前所未有的，你在前方指挥千军万马进行战时，还[illegible]由于后方供给不力，可[illegible]士[illegible]饿死的情况。游戏中占[illegible]对方建筑时出现的"镣铐"模样的图[illegible]是有趣，但这个占领也似乎过于容易，你不得不派很多人守卫在建筑的各个方向。诸如此类，大家可能还将发现不少。

《哥萨克人：欧洲战争》中还有一个新颖的地方：它在程序中附带了一个可独立察看的"百科全书"（完全说明书），里面图文并茂的介绍了游戏的背景、历史、单位、战役，科技发展等等，十分详细，建议事先好好阅读一下，有助于您更好地欣赏这个游戏的全貌，其中还特别推荐了 9 本历史参考书目，真可谓是"寓教于乐"。

这个复杂的游戏能否赢得广大玩家的心？能否超过《帝国时代 II》成为网络对战的新热点？这一切都需要市场来最终决定，而拙文区区数千字也确实难以把游戏的方方面面完整地展示给大家，您如果想对《哥萨克人：欧洲战争》了解得更多一些，还得靠您自己去亲自尝试，而它也一定值得您去仔细品味其中的丰富内涵。怎么样？大伙儿一起上吧！■

英文名称 Cossacks European Wars
出品公司 Game World Company/CDV
国内发行 未定
发行版本 1 CD/Win9X WinME、Win2K
类 型 策略（ST）
最低配置 P200/32MB、2MB 显卡、8 速光驱、200MB 硬盘
推荐配置 PII 233/64MB、4MB 显卡 12 速光驱
3D 加速卡 不支持
3D 声效卡 不支持
多人游戏 支持
控 制 鼠标＋键盘
出品日期 2001 3
官方网站 www.gsc-game.com/english/cossacks







谁控制了海洋，谁就控制了世界

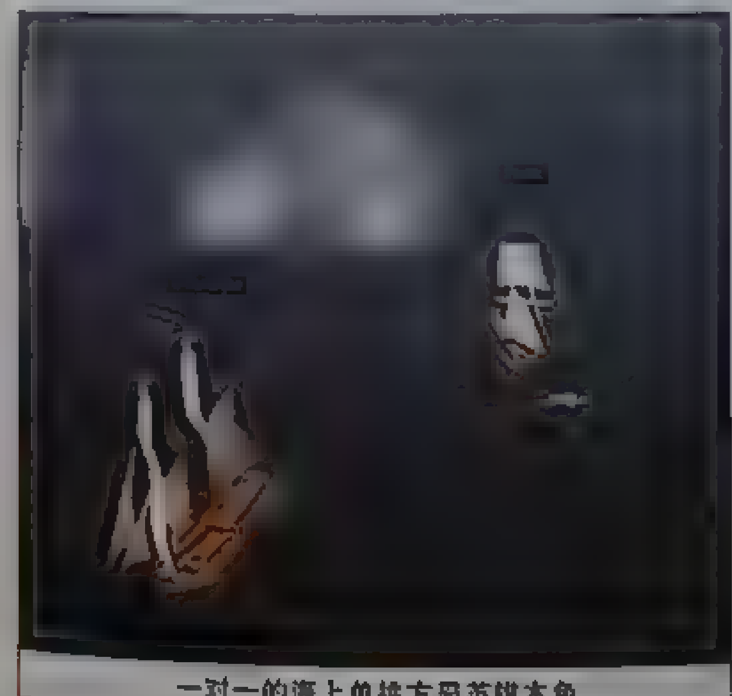
航海世纪 II

文/加里波第　编辑/东东

一八四一年，第一次鸦片战争。英国舰队沿着古老中国的漫长海岸线从广州到达天津。天朝大国的臣民们惊恐地看到"兵舰高逾数十层之楼，张帆喷焰，沿江而来……"。大清朝的人们当然不会想到，此时的中国已经成为海洋世纪里的最后一块处女地。

两百年前的海洋战争

早在十八世纪末十九世纪初，西方世界就已经确立了"谁控制了海洋，谁就控制了世界"的海权观念，在美国独立战争和法国大革命的隆隆炮声响彻新旧大陆的同时，欧美各国进行的激烈海洋战



一对一的海上单挑方显英雄本色

争也影响着未来世界的政治格局。而在两百年后的互动娱乐时代，电脑游戏又一次以其他载体所无法比拟的方式成功地再现和演绎了这一段历史，这就是《航海世纪 II》。

一进入游戏，我们就看到一个长长的列表，它包括了 1775 到 1820 年间的一百多次有史料记载的海战战役，每次战役的历史背景、双方力量（舰只数）对比、每一艘军舰名称和大炮数都会一一标明。选中一场战役后，你可以看到画面两边飘动的敌我双方海军旗，没错，《航海世纪 II》所表现的是各主权国家之间的海上战争，而并未如一般的航海游戏那样，内容基本集中在海盗、探险或者是小的冲突上面。它更强调舰队海战的战术、战略层次。这是一款不注重探险，而是着力于策略与舰队控制的游戏。"我不是说其他航海游戏不好——只是我们的游戏与众不同，瞄准的是不同的玩家群体。"游戏主设计师泰勒如是说。

专业化的舰队操控

任何一位伟大的海军统帅都做过普通的舰长，熟悉游戏里的一对一"单挑"海战是成为出色舰队司令的第一步。你可以象玩普通即时策略游戏那样拉动鼠标，选中自己的一条军舰。转动画面右边的舵轮上的红色箭头，即可决定前进方向。当然，你同时要注意兰色箭头（代表风向）和黄色箭头（代表目前船首方向）。舵轮内圈的黑色小球表示大炮，点击它能够改变炮弹种类，小球边上的圈形进度条由红变绿表示一次炮弹装填过程。舵轮上方的百分比分别表示舰体、船帆和人员的受损程度。点击舵轮下方的四个小图标可以设定"瞄准敌舰舰体或船帆"、"是否自动开炮"、"是否投降"和"是否接舷格斗"。画面右下角的船帆设定非常重要，你可以拉动上部那根黄色条来决定帆的张开程度，下部的四个小图标用于设定为"收帆状态"、"战斗帆状态"和"满帆状态"。实际上，能否掌握好舵轮、风向和船帆三者的关系就决定了你能否有效地操控军舰。



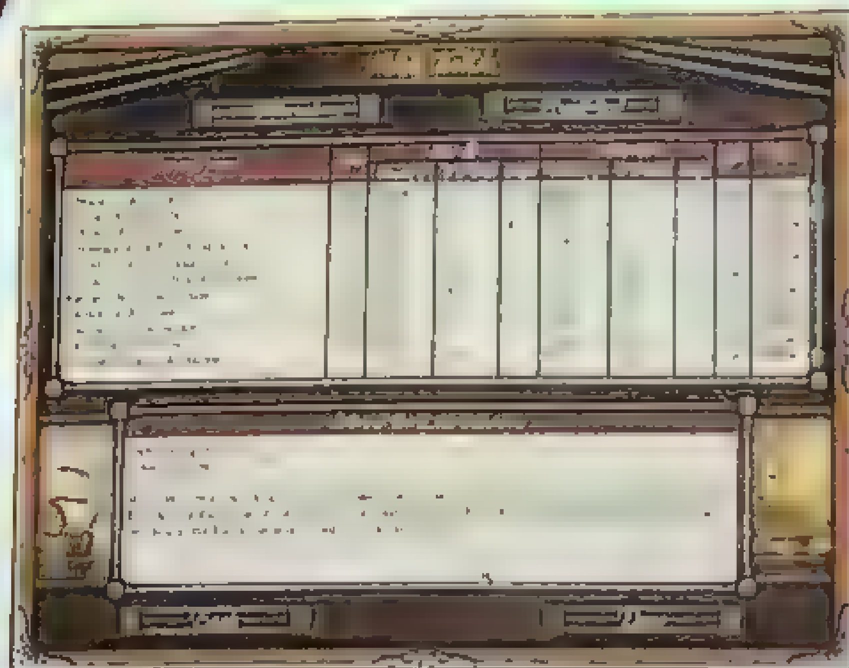
俯视角观察能让指挥更加有效

与画面右边的指令窗口相对应，画面左边有三个信息窗口，自上而下分别是小地图、风向标和显示选项。显示选项的上面四个小图标分别是"损失状况显示"、"直线划分海区显示"、"敌舰攻击范围显示"（这要在选中敌舰后才能看到）和"帮助"，下面四个小图标则是显示舰船具体状况（如舰名）和存档读档等系统指令。

右边工具栏里的舵轮是主要操作工具

在熟练掌握指挥单舰的指挥技巧后，你就可以选择一些有几艘军舰参加的战役来玩。在这些战役里，主要任务




游戏罗列了一百多次有史料记载的海战战役

仍然是逐个对每一艘军舰发布指令，同时也要学习一些初步的指挥方法。

最终我们进入大规模海战战役，战场军舰总数可能会多达六十余艘——很显然，基本上已经无法对每条船一一指挥了，你经常要做的是框住一支舰队，做战略回转之类的大手笔。但是要指出一点，游戏在大规模海战方面做得并不象预想的那样成功。主要问题出在每一艘舰在 AI 操控下的具体表现都很糟糕，该张帆而不张帆，该发炮而不发炮，所以经常落入劣势。而因为这是"即时策略"，你又不可能放弃全局指挥权，在每条船上事必躬亲。

所以我喜欢在大海战里换一种更加有趣的玩法，让 AI 去指挥全局，我只专心地指挥一艘舰或者一支小舰队，快速切入敌阵，做出类似"分队穿插机动"的复杂战术动作，象当年的海战天才尼尔逊上将一样，予敌以毁灭性的打击，有时甚至能改变整个战场的形势。不知道这离游戏制作者的设想是不是相去甚远，但确实是非常之有成就感！

精确地再现真正的海战

《航海世纪 II》中的所有船只都是精心制作的三维模型。你可以让观察角度 360 度旋转，从各个方位观察船的每个部位，清晰到你甚至可以看清它的种类：无论巨型的一百门炮的战列舰还是普通的单桅十二门炮的轻帆船。游戏中共有十三种舰船，但请注意，即使是同一[illegible]，战场上的[illegible]都有自己的名[illegible]和特征——每一条舰都是陪你出生入死的老战友，在作战时你可以根据[illegible]找到它们熟悉的身影。有一个细节可以看出游戏对舰船形状考证的细致：在大革命前的法国军舰上，挂着的是白百合花的法国皇家旗帜，而在大革命后的海战里，法国军舰上的旗帜都换成了红白蓝的共和国旗。

"时间流逝"的设定是游戏的重要特色。正如在一场真正的海战里那样，《航海世纪 II》中你每做一件事——装填舰炮、升帆、调整水手配置等等——都可能要消耗大量的时间，时间流逝就是为此而设的，你可以在 0 倍速到 32 倍速之间进行调整：急性子的玩家可以加速时间的流动，跳过繁琐的步骤，来个不计损失，速战速决，老谋深算的朋友则不妨经常停下时间，仔细思考己方舰队的方略，以最小的代价夺取胜利。


被打得千疮百孔的战舰

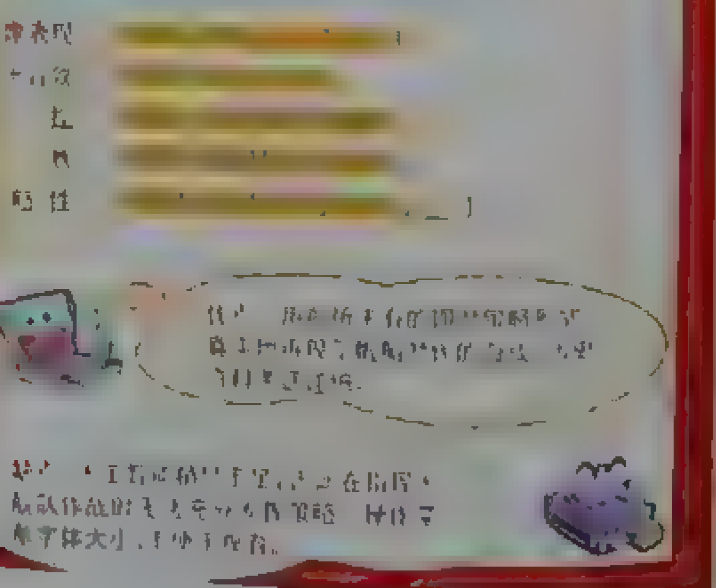
另一个突出真实性的设定是强调周围环境对战斗的影响。例如，战斗时燃起的团团白色烟雾并不只是摆设，军舰可以隐藏在这些烟雾之后，伺机对敌人发动偷袭。再如天气的影响：雾天阻碍双方的视线，而雨天则给舰队的运动造成麻烦，风向对攻击准头的影响就更不用说了。不过俗话说的好"商[illegible]"，[illegible]地运用天气状况，有时[illegible]指挥官创造奇迹。


法军以双纵列队型采取攻势，远处英军以横列队型为守势

游戏联网功能里有个颇具特色的地方：在一支大的舰队里，你和几个朋友控制不同的舰只，肩负着诱敌、突击、支援等不同的职责，协同作战，这种直接凸显"团队精神"的联机方式是其他即时策略游戏所难于比拟的。

总之，《航海世纪 II》并非是一个红警 LIKE 或者星际 LIKE 的即时战略，它具备鲜明的特色，究竟这种创新的精神应用到游戏中，表现如何呢？大家握着鼠标，轻轻点一下"战斗开始"，当激扬的海军军歌在耳边响起时，你就会知道……■

英文名称 Age of Sails
出品公司 Akella / Talonsoft
国内发行 未定
发行版本 1 CD / Win9X,WinME,Win2K
最低配置 PII 233 / 64MB,8MB 3D 显卡 8 倍速光驱,800MB 硬盘
推荐配置 PII 450 / 128MB,16MB 3D 显卡
3D 加速卡 D3D
3D 声效卡 不支持
多人游戏 支持
控制 鼠标+键盘
出品日期 2001.1
官方网站 www.akella.com/aos2







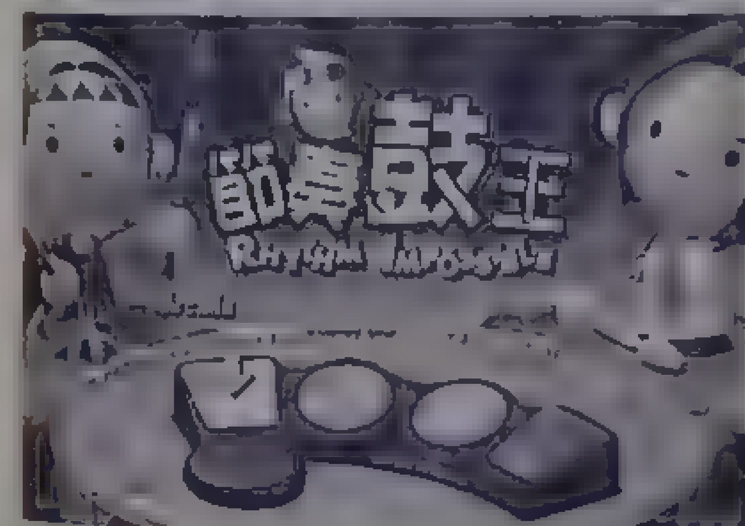
节奏鼓王

文/子龙　编辑/游骑兵

没有音乐就没有生命，就象没有太阳就没有生命一样。

——伏契克

曾经在游戏界，音乐似乎永远都只能扮演陪衬的角色，从来没有哪个游戏开发商把音乐作为一个主要手段来吸引玩家。直到 1999 年夏天 DDR 跳舞毯横空出世，这才为音乐在游戏中的地位提升带来了一丝契机。它那动感十足的旋律，音乐与游戏完美的结合，使每个玩家都有一种跃跃欲试的冲动，并由此开创了一种全新的游戏风格——音乐游戏。正是由于 DDR 跳舞毯的巨大成功，才使许多的游戏制作商把他们的眼光从



纷乱的游戏世界中转移到全新的音乐游戏领域。前不久刚刚上市的《节奏鼓王》，就是光谱资讯奉献给玩家们的全新音乐游戏体验之作。

简单易学的操作

初次看到游戏的名称，玩家可能自己的心里也在打鼓，毕竟我们大多数玩家跟着音乐哼哼歌曲跳跳舞还行，但要赶鸭子上架去玩乐器恐怕就有点捉襟见肘了。事实上，这种担心是多余的。作为音乐游戏，《节奏鼓王》沿袭了 DDR 跳舞毯既定的游戏模式，即游戏外设与软件相结合的特点。不过，与 DDR 跳舞毯不同的是，这次的《节奏鼓王》既要求玩家动手又要求玩家动脚，而不是单纯地活动身体的某一部分。玩家在赏玩过程中，必须一面看着游戏屏幕的提示，一面完成击打不同鼓面或踩踏板的动作。由于在看屏幕时用手击打鼓面比用脚点击箭头更困难一些，因此，从难度上来说，它比 DDR 跳舞毯的难度要大得多。

难度的增大必然会削减玩家对游戏的兴趣，光谱资讯显然也看到了这一点。因此，他们力争通过简单易学的操作方式来吸引玩家的注意力。在游戏开始时，屏幕上会给出游戏的操作说明，它会尽快地让你了解到游戏中外设的使用方法和一些简单的操作技巧。如果你是一个属于从来都不爱看说明的新手的话，没关系，进入游戏后，也能很快掌握它的基本操作。在游戏开始后，屏幕的右侧会自下而上出现一些红、黄、橙、绿、靛蓝、和蓝色的横条序列，它们分别代表不同鼓面和踏板，玩家只需要根据这些提示击打相应的鼓面或踏板就能得分了。架子鼓的玩法可不像跳舞毯那么简单，最好临摹一下职业鼓手的击打姿势，这样才能从看似繁乱的快节奏的多变鼓点中找到击打的窍门。

除了通过简单易学的特点来吸引玩家以外，《节奏鼓王》采用了不同难度等级的方式来增加玩家对游戏的兴趣。不过，这种难度等级的设计与其它类型的游戏有很大的不同。在常见的游戏中，难度等级是可以选择的，而且它通常都在游戏的开始部分；而在《节奏鼓王》中，游戏的难度变化则与传统的任天堂类游戏相似，其等级是由电脑完全控制并随着玩家等级的提高逐渐增加的，也就是说它是融入游戏之中的。从游戏的类型上来说，这种设计更符合音乐类游戏的风格。它不仅简化了操作，从而能使玩家将全部精力投入到游戏中去，而且还使游戏具有了更多的未知性和挑战性。此外，在难度的设定上，光谱资讯还为那些具有职业水准的玩家提供了一个隐藏难度——Impossible Rlhyme。如果你能通过这个级别的测试，则说明你已经成为一个真正的鼓王了。不过，要想到达这个境界，你必须先要通过游戏中所有已知的难度等级，否则，你将永远看不到成为鼓王的希望。

改进的画面布局，情景化的人物造型和逼真的背景效果带来更真实的感受

在游戏画面布局上，光谱资讯借鉴了 DDR 跳舞毯的设计思想，但又在其基础上



做了有益的改进。《节奏鼓王》将游戏屏幕分成两个主要部分：在屏幕的左边是电脑人物显示区域，在这里，你能欣赏到游戏主角的演唱和舞蹈表演，从而使玩家在游戏过程中更能感觉到自己象一个真正的鼓手；在屏幕的右边则是提示条移动的画面，对于玩家而言，这里才是最重要的地方。它不仅是你的乐谱，而且还是你操控女主角表现的关键。要想让主角在舞台上有一个好的形象，你必须一丝不苟地严格按照乐谱演奏；要是你的技术太烂，不仅女主角没有办法表演，而且你还能听到背景音乐中观众的嘘声。这些设计与 DDR 跳

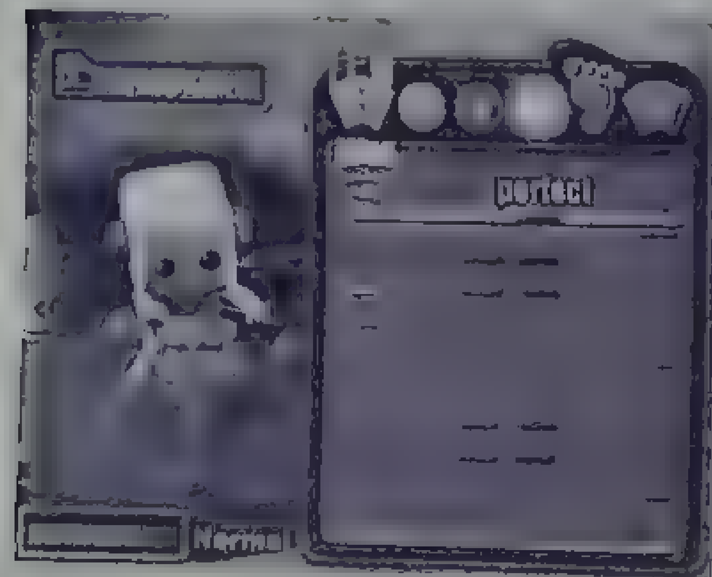


舞蹈单调的音乐功能相比，含有了更多的游戏成分。此外，细心的玩家在赏玩游戏时可能会发现 屏幕右边的提示条除了作为乐谱以外，还有一个特别的功能，一旦你的技术日臻化境，你就会发现它似乎象一个个音乐的精灵，随时跟着你的鼓棒节奏跳舞，很有趣的喔！

虽然是音乐类游戏，但游戏制作者并没有放弃对游戏画面和人物造型的追求。整个游戏的背景全部采用舞台风格，力争为欣赏该游戏的玩家带来更多的成就感。至于在人物造型方面，《节奏鼓王》采用了时下比较热门的Q版动画造型，使得Kiki有一个大大的头，娇小的身体，看上去非常象一个从音乐世界中一不留神跑出来的音符仙子。为了体现一种更真实的场面，游戏中的Kiki还会随着乐曲风格的不同而更换应景的服装，表演相应的舞蹈。尽管这些设计对那些菜鸟玩家不会产生什么效果，但对那些熟悉鼓面位置且音乐节奏感又较好的人来说，相信能带来更真实的舞台演出效果。

一个游戏多种享受

对于那些喜爱音乐游戏的玩家而言，游戏中所出现的音乐和其所要求的节奏才是游戏最关键的部分，只有它才是音乐游戏的灵魂和核心。这一方面，《节奏鼓王》也尽量地做到了满足各类音乐玩家的要求。在游戏中，从简单的舞曲到复杂的重金属摇滚乐，从缓慢而抒情的爵士乐到动感十足的迪斯科，时下比较流行的一些音乐流派在游戏中你都能欣赏到。限于游戏容量的限制，《节奏鼓王》只收录了8种不同的流行音乐风格，但这8种音乐风格却是通过20首不同的曲目表现出来，如



果你是一个音乐迷的话，在游戏的同时，还能感受不同考究的音乐风格，真可算是游戏与音乐欣赏两不耽误。

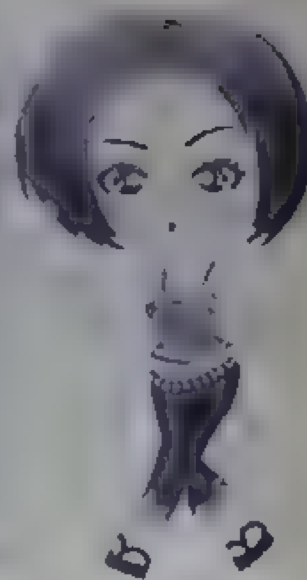
如果说音乐游戏带给玩家的不仅是音乐，游戏，它还给玩家带来了健康的话，那么《节奏鼓王》带来的健康是其它游戏无法能比拟的，在游戏时，你不仅要动眼，动手，动脚，还能动嘴——跟着游戏歌唱，动脑——摇头晃脑（并非动大脑），甚至动身——边敲边摇。可以说，在你熟悉游戏之后，那种一边游戏一边锻炼的境界是很容易达到的。从健康的角度来看，我们这些常年痈困于电脑前身心俱受到损害的玩家终于有了一个在电脑前锻炼身体的机会。

超拟真的装备带来更真实的体验

以上说了一大堆关于游戏内容的话，但却只字未提游戏的另一个重要组成部分——游戏外设。实际上，与其它音乐类游戏相比，外设部分才是《节奏鼓王》最令玩家心动的地方，这也是我为什么将这部分放在文章最后才说的原因。

所有玩家在购买正版游戏时都能得到随游戏附带的一套电子鼓组、脚踏板和鼓棒。可别小看这些看似简单的设备，它们可都是耗资千万，而且经过了专业级人士设计、制作并测定而成的。比如鼓棒就是按照专业鼓手的标准鼓棒长度38.2厘米制作，而且，对鼓棒的手感要求也非常高，所有反弹指数稍微欠佳的产品均被淘汰。至于鼓面的斜度、位置和圆弧形的造型，更是经过专家的测定，力求达到最符合人体工程学的要求。这些细微之处的考虑带来的是更加舒适和更加专业的感受。

出于音乐类游戏物件损耗大的原因，仅仅考虑人体工程学和专业标准是远远不能满足玩家要求的。光谱资讯在硬件材质的选材上采用了高级橡胶原料，并在此基础上再经过共鸣排除和耐力测试，然后才将那些合乎标准的橡胶进行加工成型。通过这种选材和处理方式，所有的外设都有很高的承受力。即使你用力敲打，也不会造成硬件的破损。即使是所有硬件中最容易损坏的部分——踏板，在经过精工细作后，它也成为了最耐用的部件之一。因此，那些素来在硬件附设方面吃过苦的玩家们在这里将无须再为外设的脆弱而担心了。



一首首动听的乐曲，一套酷炫的新音乐装备，一个全新的健康概念，一种真实的体验，面对《节奏鼓王》带给我们的这么多好东东，作为一个玩家，我实在无法抵抗这种诱惑，你能吗？■

编辑笔记

曾经为电话中指点朋友安装跳舞毯的驱动而大费周折，而《节奏鼓王》的设备安装则简单许多——只需将插头插在游戏口上即可(毋需任何其它步骤)！启动游戏后，你甚至可以直接用鼓棒敲击来进行菜单操作，不过提醒各位不要一着急在屏幕上乱敲哦。游戏制作公司网站上还在陆续发放附加曲谱供下载和安装到游戏中，完成了游戏内置曲目之后不妨挑战一下这些高难度的级别。我想给制作公司提出的建议是，在这套外设的基础上，请再多推出一些后续的软件，加上更多更炫的声光效果，以报答那些支持你们的正版游戏玩家吧！

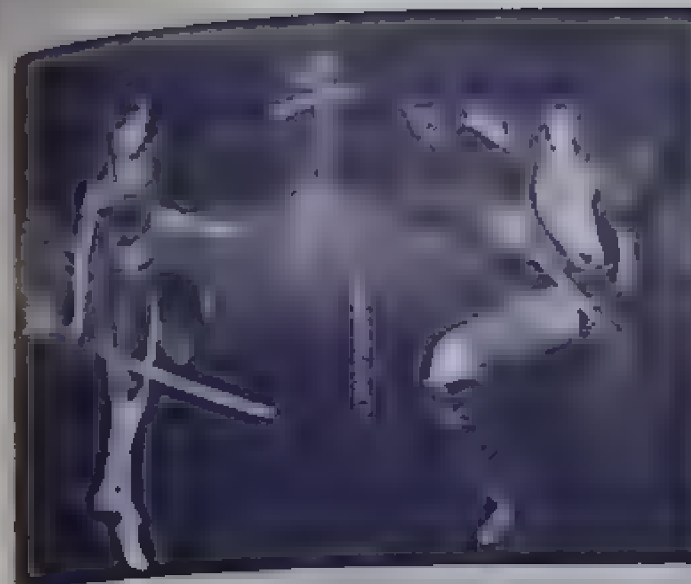
Rhythm Impossible

1CD / Win9X(简体中文版)

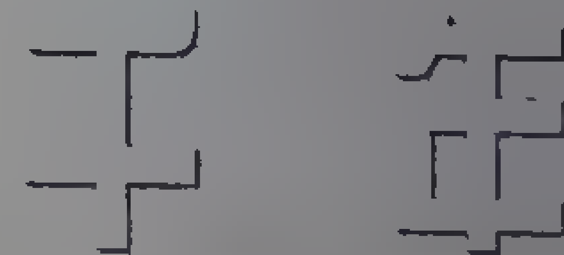
P166/32MB ... 160MB 硬盘

2000.12

优点 全新的电脑音乐游戏题材，安装使用方便。



我有一个梦，梦里的我是大侠，携三尺青锋，纵情于江湖



文/翔天 编辑/东东

纵观大陆流行的图形网络角色扮演游戏，开放最早而至今仍保持极高人气的《万王之王》以独创的城邦概念和转职系统取胜；智冠的《网络三国》取材于大家熟悉的《三国演义》，上手简单；姗姗来迟却成为新世纪业界关注焦点的《石器时代》以可爱动人的画面效果和轻松愉快的游戏氛围著称，尽管这三个游戏各有千秋，但是却都忽略了一个广为游戏玩家和商家认同的事实——中国人对武侠的痴迷足以成就一个庞大的游戏软件消费群体。如果能有一款像文字MUD《侠客行》或《笑傲江湖》那样的图形网络游戏，营造一个虚拟的武侠世界，让玩家成为书中描写的大侠或者侠女那样闯荡江湖，修炼各种武功秘籍，寻访世外高人拜师学艺，行侠仗义，铲奸除恶，那么它必将大受欢迎。

《千年》之来，可谓恰逢其时。

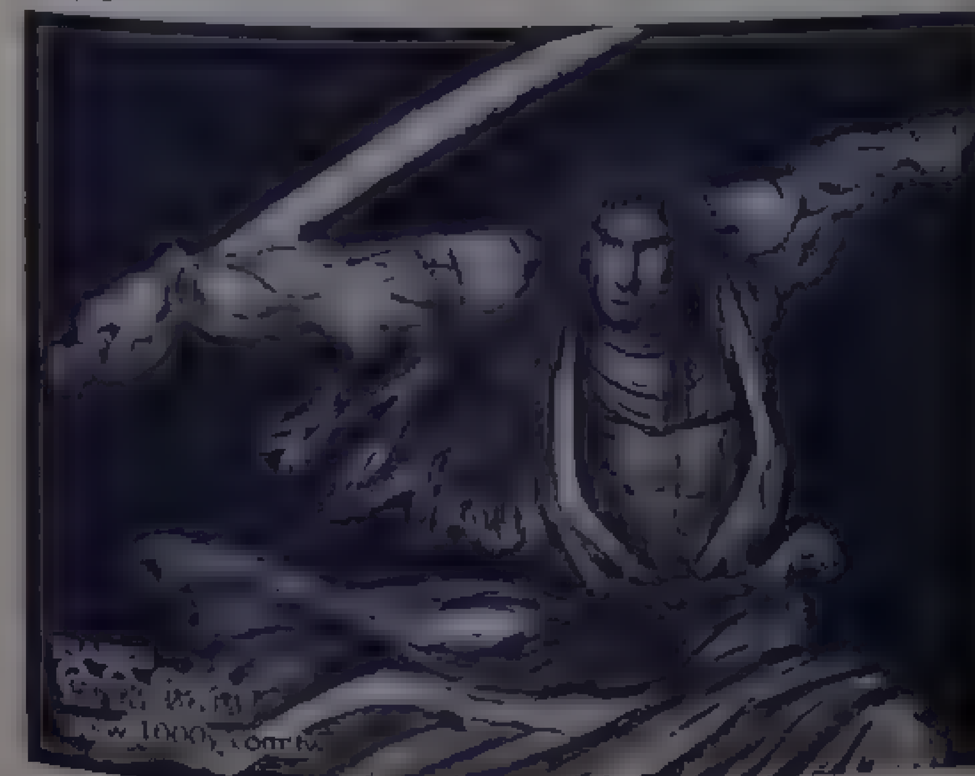
三足鼎立的动荡时期

一千年前的东北亚地区三个最为强盛的封建君主制王国分别是中国、高丽和日本。

公元960年至1127年的北宋超越了唐朝，成为中华文化的鼎盛时期。这时的中原武林豪门林立，各类武功争奇斗艳，武林高手群星辉映，嵩山少林寺已经将武学和佛家文化发展到颠峰。在《千年》中要数中原大陆的武功最为纷繁复杂，各种外功、内功、剑法、刀法林林总总，久负盛名的少林寺出身的三名“大龙”所创立的武功更是玩家梦寐以求的神功。

12世纪末，源赖朝在镰仓建立日本历史上第一个幕府政权，在帝王的宫城里担当防卫任务的武士也在这个时期应运而生，之后其中一部分人发展成为为了实现自我对剑术的追求或浪迹天涯或隐居山林磨练剑技的剑侠。《千年》中的日本武士当然也是以修炼剑术为第一要务，他们的剑法极尽高速、威猛之能事。

在朝鲜半岛，甄萱于公元900年在全州宣布成立后百济，弓裔于翌年在开城宣布成立后高句丽。这时的高丽武林最有名望的当属号称“华丽剑法”的新罗剑法，相传一名名叫黄倡郎的少年刺杀了百济王，后被百济人所杀，新罗人为此十分悲伤，从此传下了带着画有黄倡郎的外貌的面具剑舞的风俗，新罗剑法由此而来。游戏中的新罗剑法不负其“华丽”盛名，在修炼度达到50.00以后所能达到的特殊画面效果当真是绚丽夺目，异彩纷呈。



这一时期，三国的高手为了一争天下武学至尊的地位，更为了维护民族的尊严而奋发图强，精研武学奥义。一场涵盖着比任何一本武侠小说中描写的江湖恩怨更为广博的理念的武林争霸，在《千年》中由玩家们亲手拉开了序幕。

武功的选择和修行

《千年》中的武学分为武功、护体、步法、心法四类，每类都有几种甚至十几种可供玩家选择修炼，如同真实的武侠世界一样，一个玩家是不可能同时修炼数种武功并且都达到深不可测的程度的，所以选择一种武功集中修炼，最后达到熟练掌握、运用自如的程度才能在混乱的武林中获得一席之地。但是并不是说一种武功修炼到了极至就能够天下无敌，游戏平衡性决定了《千年》中使所有的武功都有互相克制的关系，虽然玩家能够将一种武功修炼到炉火纯青的程度从而在战斗中发挥巨大的破坏力，但是必然有另一种武功能够完全对其进行克制。因此玩家在游戏中

除了苦心修炼自己选择的武学秘笈之外，更多的还要去了解自己的对手，"知己知彼，百战不殆"的至理名言在《千年》中得到了显著体现。而江湖中更是流散着失传已久的武学秘笈，只要能收集到它们，就能修炼更为高级的武功，让自己的能力百尺竿头更进一步。

所有攻击性的武功都包括速度、向上、闪躲三个属性，速度和回击的数值越低表示越快，而闪躲数值越高表示闪避成功率越高。武功的破坏力也包括对身体、头部、手、脚四个数值，因为一般说来在对战中打中敌人身体的几率最高，所以选择身体破坏力高的武功是上上之选。

武林门派纷争不断

因为《千年》的故事发生在恩怨纠纷从未停止过的江湖武林，更因为《千年》是一款武侠类网络角色扮演游戏，自然不会忘了引入门派这一重要的概念。尽管玩家能够通过自身的修炼来提高自己的武学修养，但是加入一个门派，与别的玩家一起为了自己门派的兴衰存亡，同生死共患难，一起实现驰骋武林的这一宏愿，才更有乐趣。这样的团队责任心和归属感正是一个网络游戏的精髓和真谛——通过玩家之间的互动来增添游戏的可玩性。

通过招收门派的弟子、购买捕盗大将的门派石、设立门派石所在地、输入成立门派指令这四个步骤，一个新的门派就在玩家手中诞生了。门派的成立者就自动成为了这个门派的门主，门主可以任命一个到数个副门主来协助自己管理门派事物。门主也能设置卒兵来保护自己的门派石不受敌对门派的攻击，要知道门派石可是一个门派存在的信物，一旦遭受破坏后果不堪设想。门主能向自己的成员传授本门的武功，门派的成员之间也能通过悄悄话来互相交流，共同进步。

《千年》里的门派设置和《万王之王》中的城邦有异曲同工之妙，一个团体的形成有益于高等级玩家帮助新手迅速成长，而团体与团体之间的竞争比单人的争斗要更为激烈刺激，成功后的喜悦更是"独行侠"们所难以体会到的。

独树一帜的年龄系统及其他

为了力求游戏的真实，《千年》中特意引入了年龄的概念，随着玩家进行游戏的时间的增长，玩家所扮演的角色的年龄也会不断增长，而年龄的增长会导致角色的某些属性发生相应的变化。在武侠小说里，白发苍苍的老者往往都是内功深厚，但是灵活却往往不能及上一个正当壮年的年轻小伙子。在《千年》中正是如此，年岁大了自然内功会逐步增加，但是步入老年后活力就会慢慢减少。不过玩家也不必为此不安，要把一个角色玩到老迈无力其实是一件很困难的事情，需要耗费大量的游戏时间，游戏会让玩家们尽可能长时间地处于壮年时期，一展自己的风采。

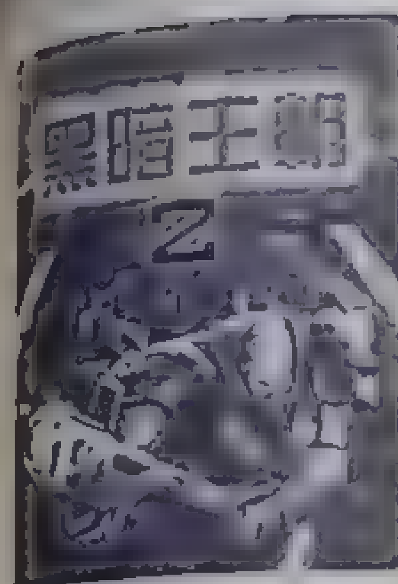
在《千年》中冲杀了一月有余，我感觉它是一部比较有新意的网络 RPG，在竞争如此激烈的市场中，《千年》在没有过多宣传的情况下，在线人数达到一个比较理想的状况的确不太容易。从个人角度出发，对一部网络游戏的理解是，应该有一个完善的、有吸引力的，可扩充的故事背景以使玩家找到归属感；有一套相对先进的，被玩家普遍接受的画面和音效系统；有一种行之有效的，使玩家得以产生凝聚力，并且在其中可以产生某种情感联系及纠葛，并且维持下去的设定；有一套判定完善，而又相对平衡的战斗系统，《千年》基本上作到了这些。

但是，在网络游戏目前的发展期来看，所有网络游戏仍处于一个发展阶段，《千年》也还是有很大的发展余地。如 PK 方面尚有些不合理，造成处处只是乱砍的情况；练功系统有些单薄，宝物系统也缺乏随机性；至于指令输入采用中文的方式则需要一分为二来看，对于新手来说很体贴，但对于一些老鸟，反而成了一个繁琐的瓶颈。不过，不管如何，这是一部值得一试的游戏。

千年的梦等着我们来圆，千年的武林，正是我们的天下。手中的剑，你握紧了么？■

出品公司 ACTOZ SOFT
发行版本 1 CD / Win9X, WinME, Win2K
P200 / 64MB, 100MB 硬盘
出品日期 2001.1
官方网站 www.1000y.com.cn

未来世界争霸战

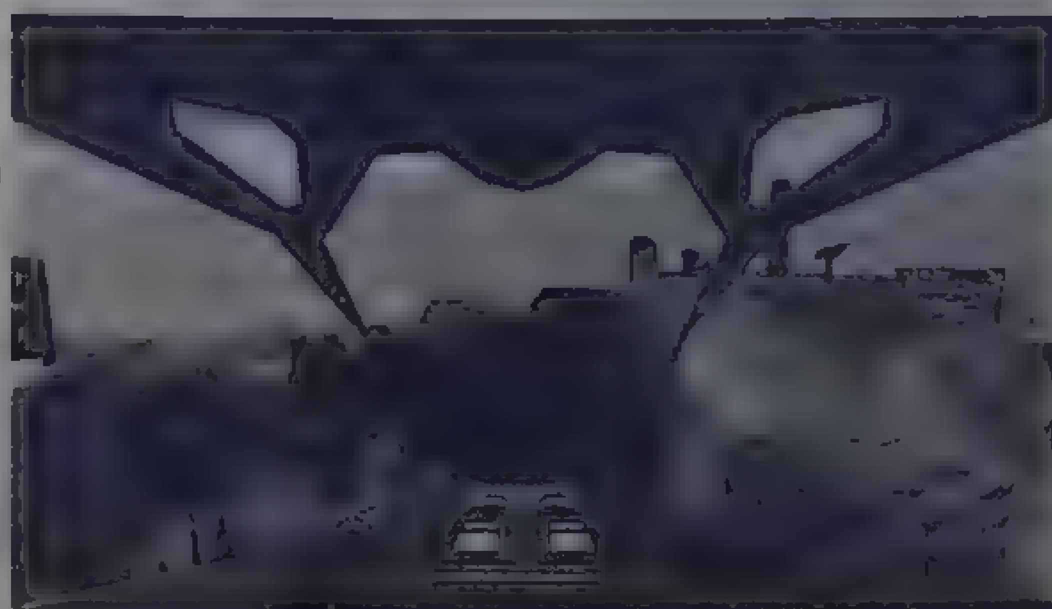


黑暗王朝 II

文/汪军　编辑/游骑兵

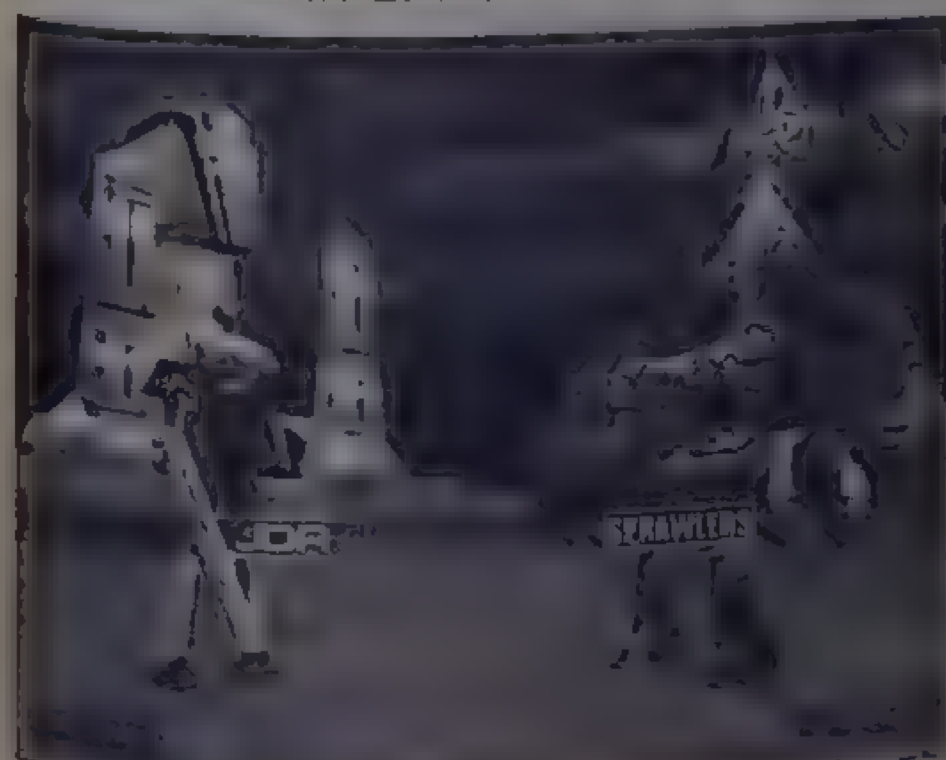
四年前，电脑游戏界可谓是即时策略游戏的天下。随着西屋(Westwood Studios)的"命令与征服"(Command & Conquer)系列以及暴雪(Blizzard Entertainment)的"魔兽争霸"(Warcraft)系列成功推出，游戏开发商们趋之若鹜，制作出一个又一个的即时策略游戏，似乎都要藉此在游戏市场上一显身手。不过，这些游戏良莠不齐，其中表现出色的有 Chris Taylor 的《横扫千军》(Total Annihilation)，表现普通的有 SSI 的《烽火连天》(Warwind)，表现较差的有《征服地球》(Conquest Earth)。在这些即时策略游戏当中，有一款由澳大利亚游戏开发商 Auran 制作，著名游戏发行商 Activision 代理发行的游戏，起初并没引起人们太多的注意，但是随着游戏的推出，却着实吸引了大批的即时策略玩家，它就是至今还令众多玩家记忆犹新的《黑暗王朝》(Dark Reign)。

《黑暗王朝》是第一个将三维空间概念引入即时策略的游戏，同时它的人工智能设计也独树一帜，颇具开创性。当时，它的风头几乎胜过《神话》(Myth)和《横扫千军》。可是《黑暗王朝》有一个致命的缺点，就是它极力运用 2D 引擎来渲染 3D 效果，弄得游戏画面有些蹩脚，成为它当时不能登上即时策略王座的根本原因，令人不得不为之叹息。

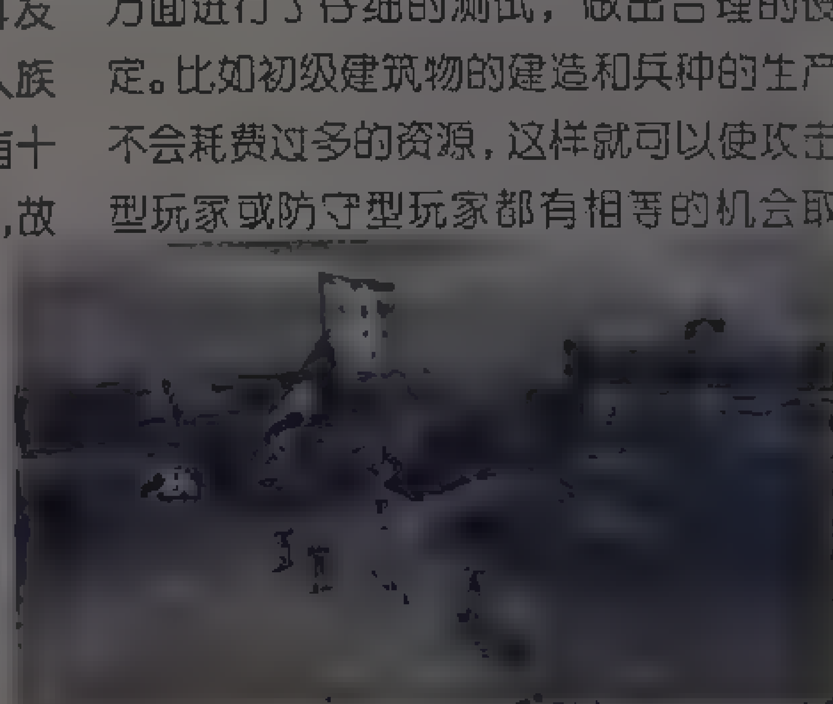


三年之后，几个从 Activision 跳槽出来的游戏设计师创建了名为 Pandemic Studios 的游戏制作公司。他们潜心开发，精心制作，最终推出了《黑暗王朝》的续作《黑暗王朝 II》(Dark Reign 2)，再次吸引了众多即时策略玩家的目光。

虽说 DR2 是《黑暗王朝》的续作，但是其的故事却发生在 Maked 兵变以及 Imperium 和 Freedom Guard 之间爆发战争之前的一二百年里。游戏将玩家带入公元二十六世纪的地球家园，不幸的是那时侯人口过剩，饥荒遍野，生态环境严重毁坏。人类社会分成两个集团，一方是生活在舒适安全的圆顶城市中的 JDA，另一方是暴露于毒气中，遭受瘟疫侵袭的浪人族(Sprawlers)。游戏中的战斗发生在 JDA 的警察部队和浪人族的游击小队之间，每方都有十关的任务。随着任务的进行，故事情节逐渐与《黑暗王朝》靠拢。



在兵种装备方面，JDA 的警察部队与浪人族的游击小队迥然不同，即便是最初级的部队也不会有交迭现象出现，而且双方部队都有不同的核心技术，因此要求玩家在选择不同集团进行战斗的时候，必须采用不同的战略和战术。无论是在单人战役或是在多人战役中，很多任务都会出现特定的情形，需要玩家指挥相应的部队来把握战机。因为大多数初级部队的能力非常低，行动缓慢，而且没有一个兵种能够在游戏中占有绝对优势，所以玩家在排兵布阵方面要掌握一定的技巧。可能有些即时策略玩家喜欢在游戏中使用"坦克冲击"战术，就是在游戏初期建造出大量的初级坦克，利用时间差向对手发动猛攻。可是这种战术在 DR2 中绝对行不通，因为兵种本身的能力受到了一定的限制。此外，游戏设计者在建筑物和兵种的造价以及生产时间方面进行了仔细的测试，做出合理的设定。比如初级建筑物的建造和兵种的生产不会耗费过多的资源，这样就可以使攻击型玩家或防守型玩家都有相等的机会取





得战役的胜利。

DR2 有四种标准的难度设定，不过没有练习模式。其实这也不打紧，游戏中无论是 JDA 方或是浪人族方最初几个战役都非常简单，可以帮助玩家熟悉游戏操作和战略的运用。单人战役的进程非常平稳，但是最后战役的难度却相当大，好在游戏进行中可以随时存储进度（似乎有些与 DR2 同时推出的即时游戏中忘记了这个设定），不至于每次都要重头再来。另外，DR2 的直接战斗模式和线上战斗模式非常吸引人。游戏的直接战斗模式可以使玩家任意选择战役地图、AI 对手的数量、打开或关闭游戏的特殊设定、决定可用资源的多少。同样，在多人连线作战中玩家也可以做出相应的选择。游戏的多人模式最高支持 32 人同时通过 Sierra 的 Won. net 或直接使用 TCP/IP 进行连线作战。象《横扫千军》那样，DR2 在多人连线方面做得非常成功。

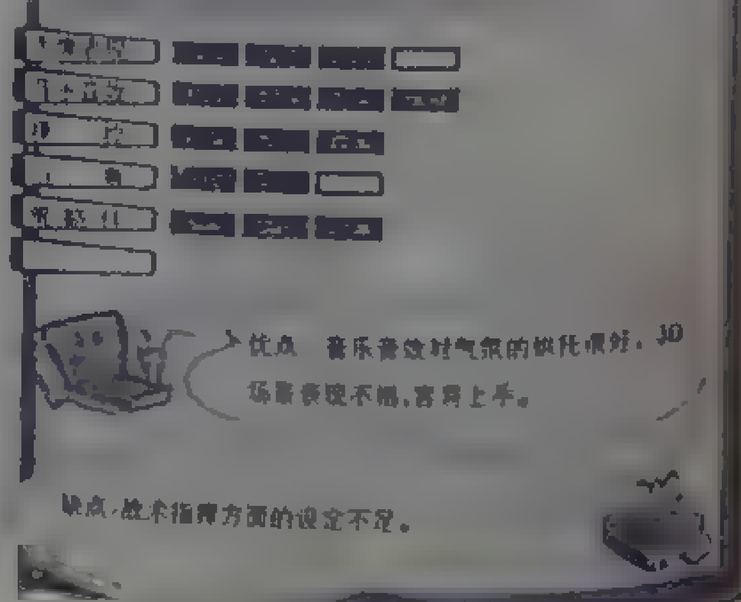
DR2 的画面制作得极为出色，华丽的 3D 场景在其之前的即时策略游戏中几乎从未看到过。从被毁灭城市中的残垣断壁到核弹炸过后的冰冻荒原，从树丛围绕的湖泊到流沙肆虐的荒漠，都制作得非常逼真。另外，游戏中的天气效果画面也给人留下很深的印象，比如倾盆大雨泻落于干枯的河床和烈风暴雪疯狂地侵袭大地，同样制作得非常真实。不过 DR2 画面中最出众的地方要说是激烈的战斗场面，由于游戏运用了彩色光影和实时的日夜光源，加上它支持 1600×1200@32Bit 真彩色解析度，使得战斗场面表现得异常精彩。各种武器开火以及击中敌人后爆炸的效果都是一流水准，充分体现出 3D 图形技术的优势。可是对于低配置电脑来说，这些效果可能无法完全显现出来。

DR2 的操作界面简捷明了，非常容易上手，而且在游戏进行当中会有语音提示，指导玩家如何进行建设和生产，以及如何进行战斗。另外，DR2 还提供了一架“超级摄像机”可以使玩家从屏幕上的任何角度来观看战场的任何区域。这样，玩家便能够详细掌握地形概况，在战斗的时候更具主动性。虽说现在还有很多即时策略游戏采用 2D 引擎，比如《帝国时代 II》(Age of Empires 2)，画面虽然精美，但比起 DR2 中的视角随意切换，似乎是落后了一些。DR2 的“超级摄像机”证明了 3D 引擎可以很好地运用于即时策略游戏的开发制作当中。不过，在操作方面 DR2 还是有一些瑕疵，比如无法控制部队的行动方式和速度，更糟糕的是不能设定控制界面，而且热键也不多，使玩家进行游戏的时候多少有些不便。



DR2 的战斗模式和传统的即时策略游戏没有区别，同样是收集资源，修建基地，生产部队和攻击敌人。在战略的运用方面，与“命令与征服”系列基本相同，攻击矿车的战术在这里也非常有效。只是 DR2 中的资源点通常很容易被采光，两个采矿车没一会就能将资源采尽。在指挥部队行动方面没有数量限制，大批装备独特的部队集结在一起，使得战斗场面非常壮观。此外，随着游戏的进行，可以看得出 Pandemic Studios 的游戏制作者在 JDA 和浪人族的建筑及兵种设计方面耗费一定的心思，既体现出双方部队的独特之处，又保持了双方部队之间的实力均衡。虽然 DR2 没有《地面控制》(Ground Control)中的强悍的表现，但是它出色的部队设定却使得游戏在这方面毫不逊色。

总的来说 DR2 较之前作有了很大的进步，尤其是在视觉效果方面更为突出，理所当然成为现今即时 3D 策略游戏中画面最好的游戏之一。特别是它的“超级摄像机”设置极为独特，肯定会成为 3D 即时策略游戏的发展基准，令其它游戏争先效仿。此外，DR2 的在线模式具有很多种游戏方式，这些都足以使游戏令人青睐。如果你打算购买一款优秀的 3D 即时策略游戏，DR2 是一个非常好的选择，总体感觉要好过《地球 2150》(Earth 2150)，与《地面控制》(Ground Control)不相上下。



评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

指出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可忽视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所侧重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得“动感”及“故事线”两个评分专属特性，其各占专属特性的 50% 加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的“平衡性”的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的“度”，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是“最真实”的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的“世界架构”属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中“居民”——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值

《家用电脑与游戏》杂志的“游戏评析”栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

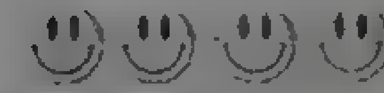
为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。



空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

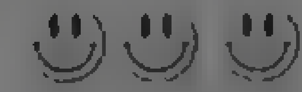
综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。



优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

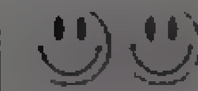
综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。



良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。



普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。



及格

单项评分：还好没有什么 BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

堕落天使 全面解析

文/KUKI 天字第一号　编辑/东东

心得篇

A 本作中引入了一个 DNA 的概念。基本上除了布雷德与蒂娜之外，其他的八位角色都可以通过 DNA 外挂手术来外挂各式各样的 DNA，这些 DNA 有的可以在医院买到，有的则是因战斗胜利而得到，还有一些是通过两种 DNA 元素合成而得到的。而角色通过手术后，有的会产生基因不适应的特性。做过 DNA 手术的角色会有一项 DP 值，相对的，他们就不能通过装备精灵而获得魔法。不过这种体质还是可以通过手术恢复成没有 DNA 外挂的体质。

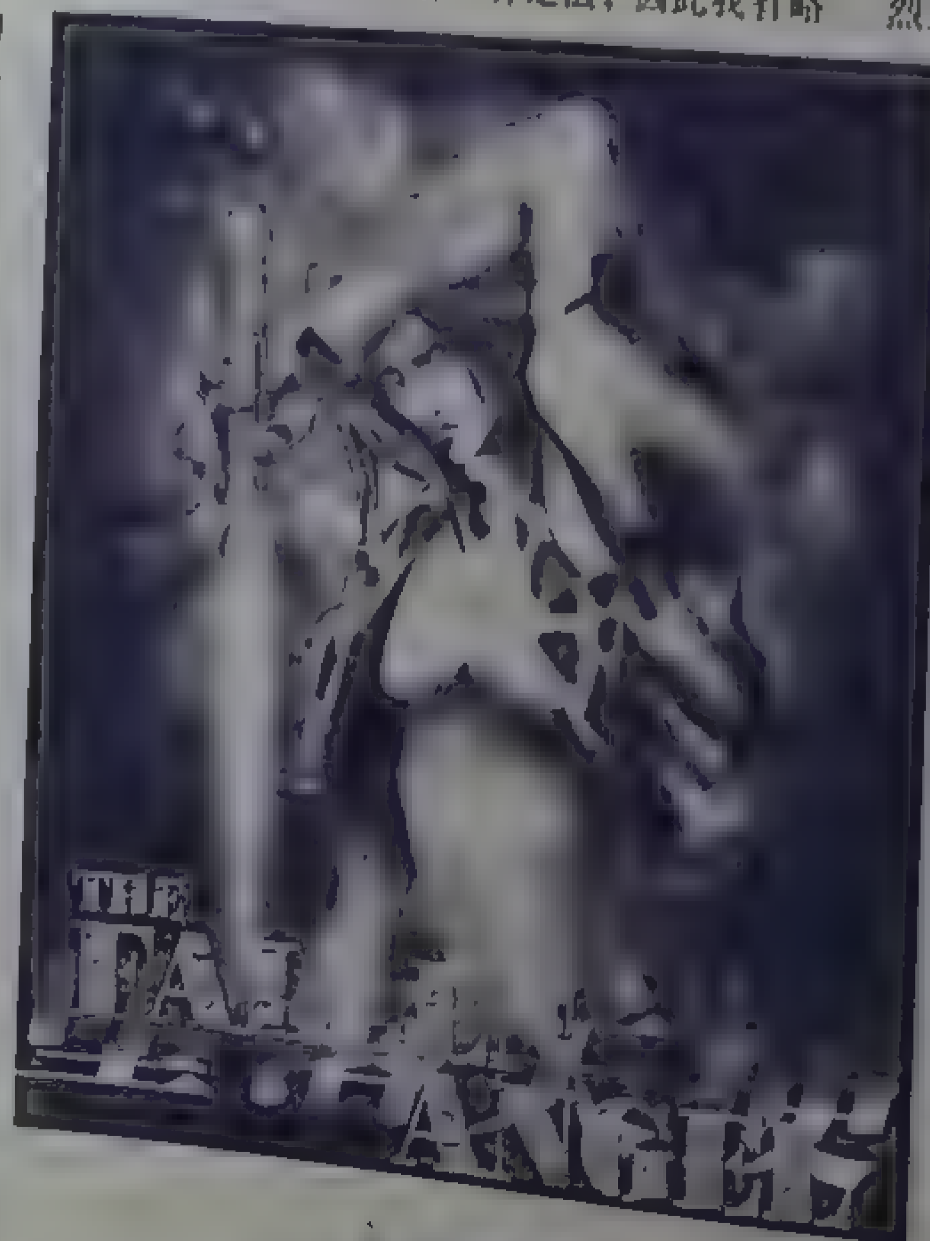
B 每个人物都有自己的特性，如布雷德的冷酷：在战斗中会有一定的机率以同伴为盾牌躲避敌人的攻击。有基因外挂的角色的基因不适应：在战斗中使用基因力量过多而出现的不适应状态，基因能力使用 DP 加倍。布雷德和蒂娜才有的潜在精神：在战斗中觉醒，可以使用神灵术（机率微乎其微），玩家要善用这些特性，方可克敌制胜。

C 游戏中的交涉是很有意思的，在战斗中特定的人物针对特定的敌人用对了特定的交涉方法就可以得到敌人的 DNA 元素、金钱或是得到敌人的帮助恢复 HP、DP 或 MP。我将在《技巧篇》里介绍各种可交涉的敌人和交涉方法。

D 召唤兽在本作中不能直接使用，而必须有与之属性相同的精灵相配合才行。举个例子，天空的守护者耶提就必须在角色装备了风之精灵希伯菲之后使用耶提之魂才行，并且它会随着装备者的改变而改变，也就是说只有装备有相应精灵的角色才能使用该召唤兽。

E 在某些城市有用 DNA 元素交换物品的 DNA 元素交换中心，通常这里出现的东西在其他地方都是天价或是根本就没有卖。其中还有一个召唤兽之魂！！所以玩家要好好看看它们都要什么 DNA 元素交换。到时好按数交涉

F 由于游戏的迷宫基本上算不上是迷宫，基本只有一种走法，因此我省略了图。而当鼠标指到隐藏物品时，会有一个放大镜的标记，所以在攻略中只把在场景中重要的物品告诉大家。



G 游戏在后半期，各主角都学会了必杀技，这就为打 BOSS 提供了捷径，如布雷德的“DARKNESS EYE”可以连续攻击 15 次，每次的攻击值都与攻击力有直接关系。笔者曾经就用它两次把最终 BOSS 搞定（当然还加了一些提升攻击力的东东）。所以，在打 BOSS 前把临界值槽存满是最明智的。

H 游戏中的神秘男人真的很神秘，有时在他那里可以买到很好的东东，不过他经常随机出现在战斗中，在此，笔者强烈建议练功狂们注意：他是很难打，或者说是根本没机会打死他，所以遇上他逃走最好。有 DNA 技能瞬间移动更好（除 BOSS 战以外，逃走机率 100%）。

笔者曾在布雷德和蒂娜双双觉醒的情况下，连打神秘男人四回合，直至他逃走（布雷德与蒂娜觉醒时可用神灵术，消耗 MP500 一次无属性大伤害。最高每回合 60000 多的伤害）。不过如果你是那种不怕浪费的大款，笔者到是强烈建议你用尽补 HP、MP、DP 的好药打倒他，因为打倒他以后除了有与等级相当的 MONEY 以外，还有市面上买不到的好东东。建议在初期这么干，因为原因已说了，后期你的等级高了，他的也高，就特爱逃跑。

I 最好走遍游戏的每一个角落，认真地看游戏提示和对话。因为游戏中的“世纪大猜谜”中的问题可全都是在这里面哦。不过由于题目是随机的，不能写出来，只有玩家自己去体会了。整个游戏中共有四次。一次比一次的奖品丰富、贵重，有相当一些是商店和神秘男人那儿都买不到的哦

J 游戏中还有毒品！！！当然既然是毒品就肯定有副作用，只是在游戏中好象不会上瘾。而且毒品的种类还挺多。当然价钱也是高低不等。特别到了游戏后期，有些毒品用处还挺大的，甚至是不爱练功的你通关的关键。注意！我不是在为毒品打广告哦！吸毒有害！禁止吸毒贩毒！不过在游戏中有钱还是多买点高级货来享用吧！！…………啊，警察叔叔别抓我啊，我说的是游戏…………！(@$#%^& *)

攻略篇

序章：赏金

【堕落之渊・武之地】

在堕落之渊阴暗、潮湿、肮脏的地下水道，我布雷德又接到了间谍杀手身份的新任务：跟踪那个向我借火的长衣男人，找出军火交易的地点并刺杀长衣男人和军火商。一路跟踪过去，找到了交易地点。哦？门是电子锁，锁住了打不开。不过这种雕虫小技怎么难得了我黑暗之眼布雷德呢？跑到去下水道路上的武之地电源控制室。把电源关闭再打开。哼哼！电子锁发生短路并自动打开（哇，真是伪劣产品，我还想多来几次，没想到一次就短路了……真没劲儿）。好了，堂堂正正地闯进去吧（注意没有 4 等级不要充老大，不然会死的很难看……）解决一干人等后，接到塔克的电话，武器居然被藏起来了一箱，并且还安上了定时炸弹。老兄，谢了，我还正找不到地方赚外快呢，可是你要藏也藏个好点的地方嘛，对于我这种挖地三尺的淘金者来说，还真没有什么找不到的！下水道入口的那个早已坏了的自动贩售机有点可疑。先搜了一下身，连一毛钱也没有，真的穷的可以，找到一张标着 0624 的磁卡，然后以最快的速度跑过去。果然，炸弹和货物都在，还跟我说什么“你一定找不到”……下面就是拆弹，对于我这拆弹专家来说，此种炸弹太小儿科了，不过在此之前最好储存一下。要是时间不够或是剪错线我还可以复活。输入密码：0624，然后看见四个滚动的金属条、两个指示灯和一个按钮。当指示灯亮什么颜色时，等待四个滚动金属条全部与之颜色一致然后按一下按钮（注意是按一下，多按就前功尽弃，要重来），第二个以此类推。两个指示灯都熄灭以后进入第三步。哎，这个电路图太简单了。比起我学的就……不过得快点，要不炸弹就要爆炸了。把接电源的一红一白的两根线剪断就行了（第一根和第三根）。任务完成！



洛斯特人阶

【杰克逊生化实验室】

来到杰克逊企业向塔克交差，没想到加了任务报酬才 8000，太抠门儿了。正准备走，塔克叫住我说要给我做一笔大买卖，呵呵，狠敲一笔的机会来了，怎么可以放过呢。听他一说，原来他收到线报，说泰拉商社派了大名鼎鼎的商业间谍塞瑞今晚来盗取生化实验室的 DNA 样本。他让我刺杀塞瑞，并且酬劳加倍。我一算 8000*2=16000，不划算，当即提出谈不拢。他居然好意思让我开价。好，开价就是三万不二价，不答应？恐怕整个堕落之渊都没有能对付塞瑞的人。先让他汇了一半的酬劳在我的帐户上，看他那志在必得的表情，我不狮子大开口我对得起我自己吗？

当晚，塞瑞果然来了。当他拿到 DNA 样本的同时我也推门而进，呵呵，这塞瑞打架的功夫不怎么样，逃跑的功夫却是一流的。被我打败，马上就夺门而出，我跟着追了出去，他居然还被执勤的保安人员发现，警报响起，这些人也不分青红皂白地看见我就打。说是保安，实际上可以说就是军队，先进的武器和装备，还有机器人助阵。不过我毕竟是大名鼎鼎的黑暗之眼，这种玩意儿，小 CASE。出生化实验室向上，走到尽头可以得到 5 个回复药，在初期这很重要哦。在本场景中还有毒品“主教”和高周波光剑，都很好找。追到最右下角，出门追上楼。又是一群烦人的保安，他们怎么老针对我，改明儿完成了任务，让塔克炒他们的鱿鱼。解决掉他们之后追进屋子，没想到塞瑞居然跳窗而逃，他会我就不会？跟着他跳了下去……

第一章：决裂

【堕落之渊・乐之地】

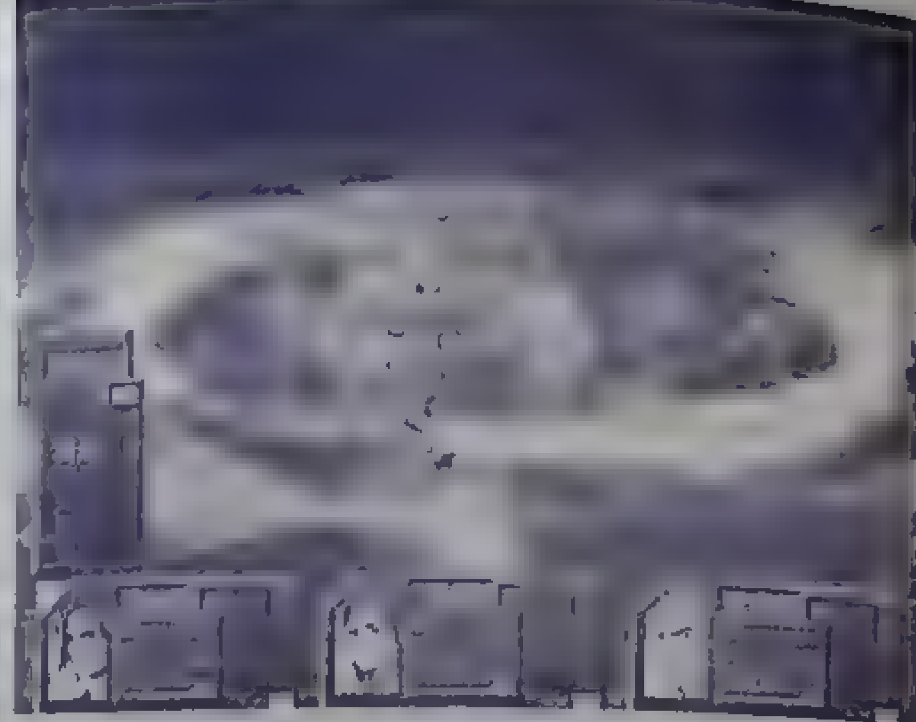
一路追着塞瑞到了乐之地，不过我对这儿的妓女没兴趣，跑到武器店把钱一甩，抓了把新型光剑，又拿了一大堆药品（注意：在这里把钱用光，不然到时候帐户冻结，一分钱也没有了）。冲出来，哼，远远就看见塞瑞跑进了一家酒吧，塞瑞啊塞瑞，看来你在泰拉那里工作得太久了，堕落之渊的路你恐怕都不认得了，那酒吧后面是一条死巷子，我看你怎么跑……追进酒

吧，也不管老板娘惊讶的表情和周围熟悉的身影，紧跟上塞瑞。果然，这后面是死巷子，看来我的记忆力还没有衰退。正当我要杀死这个令我穿了N条街N条巷的任务目标时，只听见一个熟悉的声音："布雷德……"，我本能地叫出"蒂娜"这个名字。说时迟，那时快，塞瑞趁我分心向我杀过来，不过他的功夫真的不敢恭维，两三下便身中数剑倒在地上。临死前，他央求我把DNA样本送去泰拉商社，以便让泰拉阻止杰克逊企业的"A－FILE"计划，并说如果我带去的话，可以得到他40000元的酬劳。

我的心情复杂极了。可偏偏这个时候，塔克打来了电话，我告诉他任务已经完成，叫他快点把尾款汇到我的帐户，我才说完他就把电话挂了。过了一会儿，他居然叫我把DNA样本保管好，我记得这好象不是交易中的条件，便向他索要50000大洋，岂知他非但不给，连尾款也不汇来，还把我的帐户冻结了。

看来这下是要彻底和杰克逊企业决裂了，我决定去泰拉商社。没想到酒吧老板娘洁西卡的丈夫也是被杰克逊企业的"A－FILE"计划害死的，她决定和我一起前往泰拉商社，帮助泰拉，阻止杰克逊颠覆整个大陆的野心。而蒂娜居然是只身一人从艾克拉雅镇出来找我，让我回艾克拉雅镇的，我不想再回到那个伤心之地，当务之急是离开这个在杰克逊企业势力范围之内的堕落之渊。

> **善心有好报**
> Keranda
>
> 游戏初期，会遇到请乞丐老伯白吃白喝的事件。如果好心答应的话，会导致店铺的人气度下降，损失是必然的。不过，若始终坚持请乞丐吃饭（每次都要答应），那么便会在游戏后期，得到乞丐老伯的一大笔答谢费，金额为100万元（超天价哦）！因此，这样做虽然在经营初期比较困难，但一定要坚持下去。最好的办法就是在乞丐老伯来吃饭的时候，立即关闭店门，等他吃饱离开后再开门，那样就会将损失减低到最小了。
>
> Hints: 0008



正当我们准备走时，杰克逊的军队冒了出来，看来，如洁西卡说的一样，他们"抢钱"和杀人的速度是无人能比的（注意：正常情况，蒂娜登场至少是3等级，不过1.00版有时候只有1等级，才90多点HP，要小心。或者请下载最新的1.01版）。收拾掉这些小兵，来到洁西卡的车库，却不料她的车被谁偷了，看来只好让我出去借一辆了。我把车开到堕落之渊的岔路上，把已在那儿等后多时的蒂娜和洁西卡接上车，向泰拉商社驶去。

【肯特区】

我们的车停在肯特区，虽然疲惫不堪，但为了尽早脱离杰克逊的魔爪，我决定不休息。在路过旅馆的时候，听到路人纷纷议论纵岳山脉的神秘怪叫，以及从艾克拉雅镇来的某某人被咬得惨不忍睹。既然是同乡，又有蒂娜的不断请求，就去看看他吧。打听到他被人送到旅馆，进去一问，才知道真有此事。于是来到208号房（旅馆的盆栽都藏了好东东哦——回复药、精神破坏CD、枯萎的花束、银耳环、猛毒弹、620G、100G、漫画。记住给你全员加20点魅力的时装设计师哦！以后只要有T恤和染料，他就会帮你染成一件回避加25%，任何队员都可以装备，防御力超强的幻世录绝版T恤）。一进门，天啊，这不是儿时的玩伴鲁汀吗？什么怪物咬的？看他的样子等于是报废了一条腿，而且这么大的伤口不是一般的野兽可以咬成的。送蒂娜回艾克拉雅镇的路上要经过纵岳山脉，看来非小心不可。

【纵岳山脉】

才进入山脉，便听见从未听过的怪叫声，这使我们提高了十二分戒心。途中遇上的都是从未见过怪兽。好在我有与生俱来的强大能力，又有洁西卡的飞刀和蒂娜的治疗能力相助，才一路平安。来到村口前的大树，发现一名男子正被怪兽袭击，看他精疲力尽的样子，显然已经过了多次战斗。所谓"路见不平，拔刀相助"，就帮他一把好了。干掉怪兽，蒂娜治好了他的伤。他起身相谢，并自我介绍说他叫西尔发，是名浪人。洁西卡一言道出他是堕落之渊乐之地有名的美男子，而他居然也一眼看出我是从事杀手工作的。闲话聊完，大家都认为这次出现怪兽肯定与杰克逊企业有关，蒂娜担心村子，于是众人决定进村看看，西尔法决定和我们同行。

第二章：故土

【艾克拉雅镇】

艾克拉雅镇已经是一片惨状了。村人们都倒在血泊之中，没有生还者，毫无疑问，这是怪兽干的，而且是在一天之内，才发生不久，因为我还可以从遍地的尸体，弥散着血腥的空气中感觉到一丝温暖的气息。"教堂！"蒂娜大叫一声飞奔向教堂的方向，我对不解的洁西卡和西尔法解释道，蒂娜有一个弟弟桀克在教堂里（村人的尸体上也有好东东，大叔大婶不是有意打扰你们的，莫见怪啊，这些东西反正你们也用不着了，不如送给我，我给你们报仇^_^）。

来到教堂，可怎么也找不到桀克，看来他很有可能没死（在教堂底楼的房间的箱子里有4000G）。大家找了一天也累了，于是我们打算到教堂顶上的仓库去休息一晚，那地方怪兽上不去。不过在这之前，我得先出去一下……

◆转换主角　以下的"我"是桀克

【堕落之渊·乐之地】

我从镇上追着姐姐出来，没想到居然追丢了，这里这么大，我该去什么地方找蒂娜姐和布雷德哥呢。不管了，先到处逛逛吧。注意：一定要让桀克装备皮夹克，长筒皮靴，至少要有八个回复药。前面在吵什么？过去看看。什么？色狼在欺负女孩子啊，是我英雄救美的时候了。二话不说，冲上去，解决了那几个色狼。少女名叫菲菲安，看样子和我差不多大，不知怎么的，看见她的眼睛，我的脸就火辣辣的，话也说不清楚了。她问我什么我就答什么，一点保留都没有。她向我致谢以后，请求我送她去罗姆市。反正我也找不到姐姐他们，不如就先送她去吧。进入先前的酒吧，钢琴上有2个镇定剂，桌球台上有星之器，酒吧后巷子的纸箱里有诅咒的怀表，出巷子来到车库，箱子里有骑士手套，柜子上有体力胶囊，在去罗姆市的路上会碰上三只猎獒，如果菲菲安加入时的等级只有1等级的话，强烈建议在出堕落之渊之前，去武之地练一下级，至少二人都4等级了才出去。一进入堕落之渊生之地的左边的椭圆形草坪上有红宝石，中心草坪有体力胶囊。

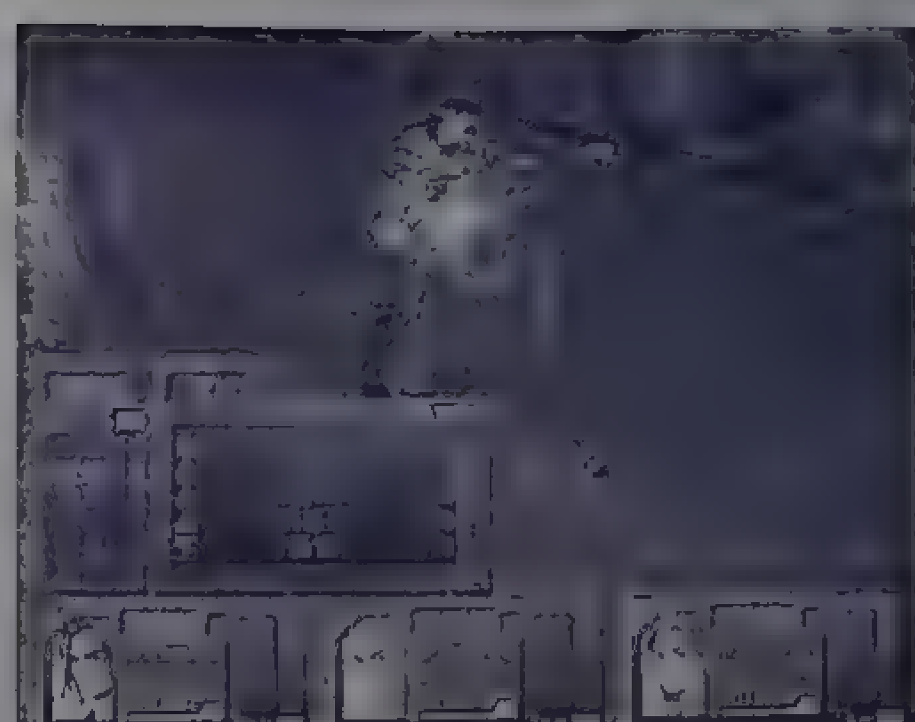
【罗姆市】

终于来到罗姆市了，一路上就听说杰克逊企业旗下的当红歌手提芬妮要在罗姆市的巨蛋广场举行盛大的演唱会，门票早就卖完了。不过菲菲安说她早就买好



了。我们也走累了，菲菲安说在旅馆休息一晚，我本想去找姐姐，无奈她再三要求，一晚就一晚吧（在旅馆的那个场景的草坪上有毒品"士兵"）。

第二天早上起来，菲菲安已不见了，看了看桌上的字条，一摸钱包，不见了！！！难道菲菲安真的是小偷？这下糗大了……



◆转换角色　以下的"我"是布雷德

【艾克拉雅镇】

在蒂娜的呼唤声中，我醒了过来，不知不觉，我睡了两天，看来我真的太累了。没有胃口，拒绝了蒂娜帮我弄吃的，准备上路，西尔法却说有事要走，哎，既然他过惯了浪子的生活就随他去吧。我们继续上路，现在蒂娜留在这里也不安全，还是带上她，顺便还可以去找桀克。我们开着车向泰拉商社驶去。在纵岳山脉遇上了地震，车子翻了下去……

【风之谷】

等我醒来，车子已经报废，所幸全员都没有受伤。我们掉进了这个陌生的山谷之中，不过看这路上有行走的痕迹，索性就跟着走下去吧（路上有一处发着绿光的小球，那是魔动剑）。

【MUMU村】

不知不觉，我们走进了一个小村子，看来这里应该是一些智慧型生物居住的地方。"哇，好可爱啊。"随着蒂娜的声音，我看见的是有点象兔子的生物，不过他们只会说："MUMU……MUMU"，或许是我们只能听成这样，实际上有很多的意思。在村子深处，我们看见了一个较年长的村民，我估计他就是村长，与他交谈，他好象要带我们到什么地方去。来到村子上方的桥，不知从什么地方飞来了一只精灵，它自称是风的精灵。我们向它询问如何出谷，得到的答案是根本没有回去的路，除非去封印神殿打败上古圣兽，在这个节骨眼儿上，我们也别无选择，管它上古圣兽也好，怪兽也好，总之，打败它就可以回去。于是我们让风之精灵带路，向封印神殿进发。在MUMU村村长下面的那个村民，如果你有至少三束的鲜花给他，他会送你精灵多莱亚斯。

【封印神殿】

终于到了封印神殿，我们要打倒的就是风之圣兽——天空之守护者耶提，圣兽果然不同凡响，我们三人费了九牛二虎之力才勉强把他打败。正在此时，一个身后长着翅膀的家伙出现了。他自称是风之精灵王希鲁夫，他说因为我们打败圣兽的缘故，他的封印被解开了，还说了一大堆什么这个世界的主人亚斯蒙戴斯就要降临，什么这世界原本是他们的世界等我听不大懂的话，并且赠与我精灵之耳，要与我签定精灵的契约，我才不想与魔鬼签定什么契约呢，要是出卖了灵魂损失就大了。可是他却自作主张地签了，我没什么不对劲，只觉得自己的能力上升了不少，反正没害处，就将就将就。之后他又让风之精灵希鲁非跟着我们，带我们去爆炎之渊，去找火之精灵王（在装备希鲁非的人身上使用耶提之魂，可以获得召唤天空守护者耶提的力量）。于是我们通过风之精灵王的力量回到了大陆上，向着泰拉商社继续前进。

【罗姆市】

去泰拉商社的路上，我们顺便到罗姆

市歇歇脚，来到旅馆。真是霉透了，碰上了两个神经不正常的人。一个居然让我借钱给他付房款，我好心给他100G，他居然嫌少，真不是个东西，索性一毛不给（不用理他，不管你给100G，1000G，10000G他都会说你，最后还是一毛没给他）。还有一个叫小P的，也不知道是什么来头，让我给他找他的小裤裤。天啊，小裤裤！！我是找到了，本以为他会送我什么好东西，最后你猜什么？？他给了一条"小P肮脏的小裤裤"（恶…………小P的小裤裤就在桀克睡过的那间房子的梳妆台上，旅馆的盆栽有力量胶囊）！

离开罗姆市继续前进，半路上塔克居然打电话来威胁我，看来他是找了人来对付我了，不然他不敢这么夸张。哼！威胁我，谁怕谁！

第三章：生机

【泰拉商社】

走了这么久的路，终于到泰拉商社所在地了，这里完全没有堕落之渊的半点影子，没有血腥，没有暴力。一路上就只听见说泰拉怎么怎么的强、泰拉是怎样的一个女强人、泰拉喜欢的对象、在泰拉本社上班怎么怎么的风光。哇，她可以去当明星了，看来我要重新衡量泰拉这个人了（注意：刚进入泰拉商社所在地时，左边的货物堆中可以找到有点H的照片，重要；在右边的水池可以找到水之精灵温蒂娜，重要）。

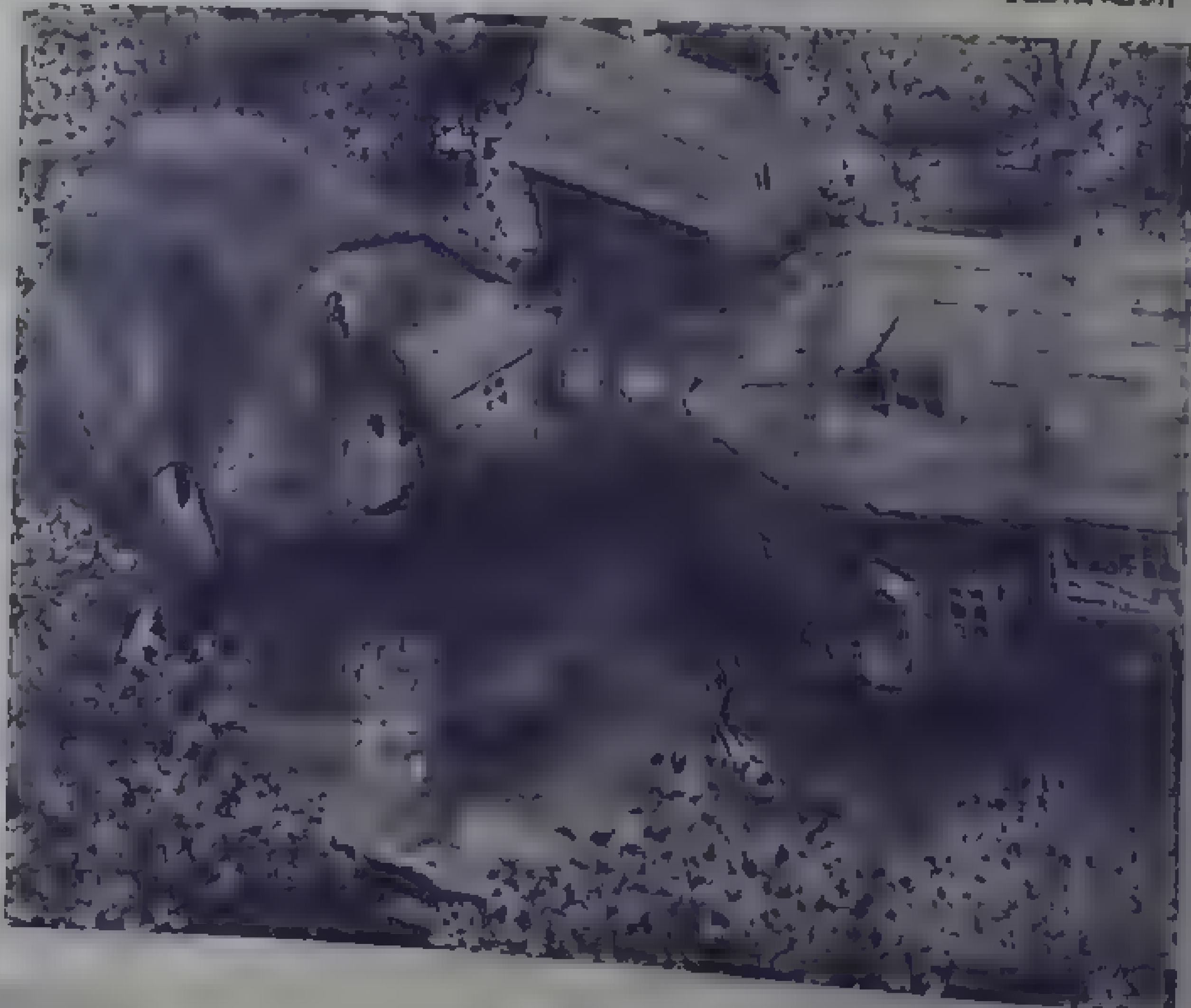
来到泰拉商社楼下，接待的居然说我没预约而不让我见泰拉，哼，我气势一摆，才说了DNA样本几个字，立刻被请了上去。泰拉说话到是爽快，二话没说就用50000G买下了DNA样本，并向我们说明了杰克逊"A－FILE"计划的阴谋，看来问题严重了，关系到了整个大陆，我再置身事外就有点那个了。再加上被"A－FILE"计划害死丈夫的洁西卡大力支持，还有一个爱管闲事的蒂娜，我只好暂时放下间谍杀手的工作了。我决定去阻止杰克逊的阴谋。泰拉又给了我10000G让我送她的秘书米雪儿去米吉儿商社联系联合对付杰克逊的事情，我自然是答应的，有钱怎么可能不赚呢（注意：在泰拉商社楼下的左边的树丛有精灵秘药，右边是过期药物。如果有空就再回艾克拉雅镇一趟，可以在桥左边的房子旁找到精灵诺伊，重要）

【盖堤市】

坐着泰拉的多功能车，我们很快到了泰拉商社的管辖区盖堤市，听米雪儿说这里是泰拉的故乡。当我们还在欣赏这个孕育出泰拉这样的女强人的地方时，突然闻到了死耗子的那种令人讨厌的气味，原来是塔克的走狗米兰，带着一群讨打的士兵追来了，还大言不惭地说要我的命。结果自然不用说，她丢下一句话，夹着尾巴逃跑了。哼，本大爷我随时奉陪。正与大家聊着，泰拉打来了电话，说是沙拉镇被怪兽袭击，让我们马上过去看看，反正都顺路，那就走吧。

【沙拉镇】

我又看见艾克拉雅镇的景象了，死了



地的人，血流成河，一眼望去，啊，那边还有一个生还者，不过似乎他胖胖的身体被怪兽看上了，跑上前去救下他，得知他叫加多，原本是在堕落之渊开武器店的，不过得罪了杰克逊的人，被赶了出来，来到这儿又遇上了怪兽，洁西卡一看是同志，二话不说便邀人入伍。他也没反对，就这样，我们又多了一名同伴（在瓦堆里有杀呓石）

【爆炎之湖】

才在附近就感觉到热了，到了真正的爆炎之湖就可想而知了。到处是岩浆、熔岩，温度达到了可以把人煮熟的地步。还好有风之精灵的陪伴，终于到达了这个爆炎之湖的最深处，镇守这里的就是有三个头的炎龙王法布尼鲁，借着风之精灵希菲鲁和天空守护者耶提的帮助，我们战胜了它。如同风之精灵王一样，火之精灵王沙拉曼达的封印也被解开了（注意：对付炎龙王时，多用召唤。一次可伤其2500－4000不等）。他要我聚合五种精灵的力量，去阻止净化，让世界恢复原貌。什么是净化？世界的原貌是怎么样的？他说我以后会明白。于是，我就带着一头雾水，和火之精灵一起前往天湖，去寻找水之精灵王。

◆转换主角　以下的"我"是桀克

【堕落之渊·乐之地】

我已经饿了两天了，浑身一点力气也没有，非非安为什么要偷我的钱包呢？"小子，借点钱来花花！"天啊，遇上痞子了，我现在一点力气都没有，怎么应付这些家伙啊，正当我陷入危机之时，一个外表俊美的大哥路见不平拔刀相助。有他的帮忙，那些痞子自然死伤惨重了。他叫西尔法，他知道我的遭遇后，不仅请我吃饭，还带我去找乐子。第二天早上起来，头痛的要命，发现一个女的睡在我床上，

诈晚？？！！！%#Y%#……下楼与西尔法大哥打了声招呼，准备告辞去找蒂娜姐和布雷德大哥，没想到他们认识，还答应帮我一起去找。他打了个电话给泰拉，询问他们的行踪。看来他和那个女强人泰拉以前认识

◆转换主角　以下的"我"是布雷德

继续向米吉尔商社前进，路上遇见地震，而且越来越厉害，乖乖，根本不是什么地震，是沙虫！！大家齐心协力把它干掉了（把风之精灵和火之精灵分别装在两个人身上，每次两个人召唤，一个人补MP，每回合可伤其6500－10000，最快三回合可搞定，得到帕斯兹之魂，重要）。可是车却被它弄得一塌糊涂，只能在最近的埃达市停车了。

第四章：重逢

【埃达市】

车子彻底的不动了，加多说去找点零件修理一下，让我们呆会在酒吧碰面。溜达一圈回来，走到酒吧，正好看见了许久不见的同行好友——间谍杀手盖普洛，他还是老样子，一见面就打架（注意：如果你在这之前有回艾克拉雅镇拿精灵诺伊，练成铁靠的话，请给布雷德装上，盖普洛的五连拳很厉害。如没有精灵诺伊，则HP不能下1000，尽量用召唤兽攻击他），不过，他也还是象以前一样被我打败。

问他一个人喝闷酒的原因，原来他的老婆艾密丽也被杰克逊企业抓去当"A－FILE"计划的实验品了。我看他的遭遇与洁西卡蛮相似，开了一下玩笑，没想到成了洁西卡"教育"盖普洛的话题。这时，一个小偷——应该说是一个胆大的女小偷——居然偷钱包偷到本大爷头上来了！当场把她抓住，正要发话，桀克和西尔法刚好进来，那小偷就趁乱逃走了。桀克马上追了出去，看来他好象认识她。于是大家都跟了出去，那小偷已不见了。桀克说那女孩做小偷是受环境影响，本性并不坏，看来这小子对她似乎有点意思，我就卖个人情给他，不再追究啦。

西尔法表明任务完成，要功成身退，我是无所谓啦，不过洁西卡和蒂娜还有米雪儿都希望他能留下，和我们一起推翻杰克逊企业。他敌不过美女的诱惑答应了，我们的队伍又壮大了。从米雪儿的话中知道了他与泰拉的关系非比寻常。哎，别人的闲事还是少管。加多把车修好了，好，目的地米吉尔商社。

【米吉尔商社】

进入米吉尔商社本社（右边的方形草



丛有非常H的照片，重要；左边的草丛有雪茄和红宝石），米雪儿让服务台联系社长，商量重要的事情。社长把我们安排在会客室，然后就派来了他的秘书葛雷说两句草草了事。米雪儿再三请求见社长，那葛雷一句"社长很忙，没时间见客"就推得干干净净。没办法，我们只好另想办法看看米吉尔商社的心态到底是怎样的。西尔法建议去米吉尔商社的管辖区亚特兰镇走走，这倒是个好主意。

【亚特兰镇】

才进镇子，老远就看见一群人在那里商量着什么，上去找路人一问。原来，最近传言沙巴拉沙漠有精灵出现，米吉尔商社也想借此大赚一笔。于是高价收购精灵的DNA，所以那些人都去抓精灵去了。乱套了，杰克逊企业有一个"A－FILE"基因外挂计划，米吉尔商社又去找精灵DNA，要是杰克逊企业把人和精灵的DNA合成……不能再想下去了，米雪儿也认识到事情的严重性，决定回去向泰拉报告。而我们则继续去寻找水之精灵王。

【拜法区】

路过拜法区，咦，这里怎么会有这么多的士兵？该不会是被发现了吧。不过看样子好象没有。正当我们百思不得其解的时候，看见那个大胆的小偷正被押走，哼，看来又是偷了谁的钱包吧。本来我不想管，不过看着桀克的表情就知道了，好吧，去救她。终于追上那群士兵了，哦，不对，还有一个大家伙（注意：如果加多与大家等级一致或相差不远，请在此之前换上他，他对机器的攻击力上升；如差太远。就用《心得篇》里的方法，用布雷德的必杀"DARKNESS EYE"，18级应该可以练出了）。有机器专家在，那又大又笨的家伙怎么是对手。

救下那名叫非非安的小偷，她恳求我们去救堤芬妮，说杰克逊企业要杀她　而堤芬妮其实是她的姐姐，被杰克逊企业洗去了记忆，她现在被士兵包围在五角大厦里，她的歌迷正在阻止着士兵。洁西卡马上答应了下来，我渐渐发现我们的洁西卡大姐在我们当中暗自组成了反杰克逊同盟，凡是与杰克逊有关的，她全部要插上一脚，而且还有不少人支持她，算了，我拗不过他们，救就去救吧（在去法鲁市之前，可以先去堕落之渊的乐之地，那里有两家商店，去右边的那家买东西连续几次2－

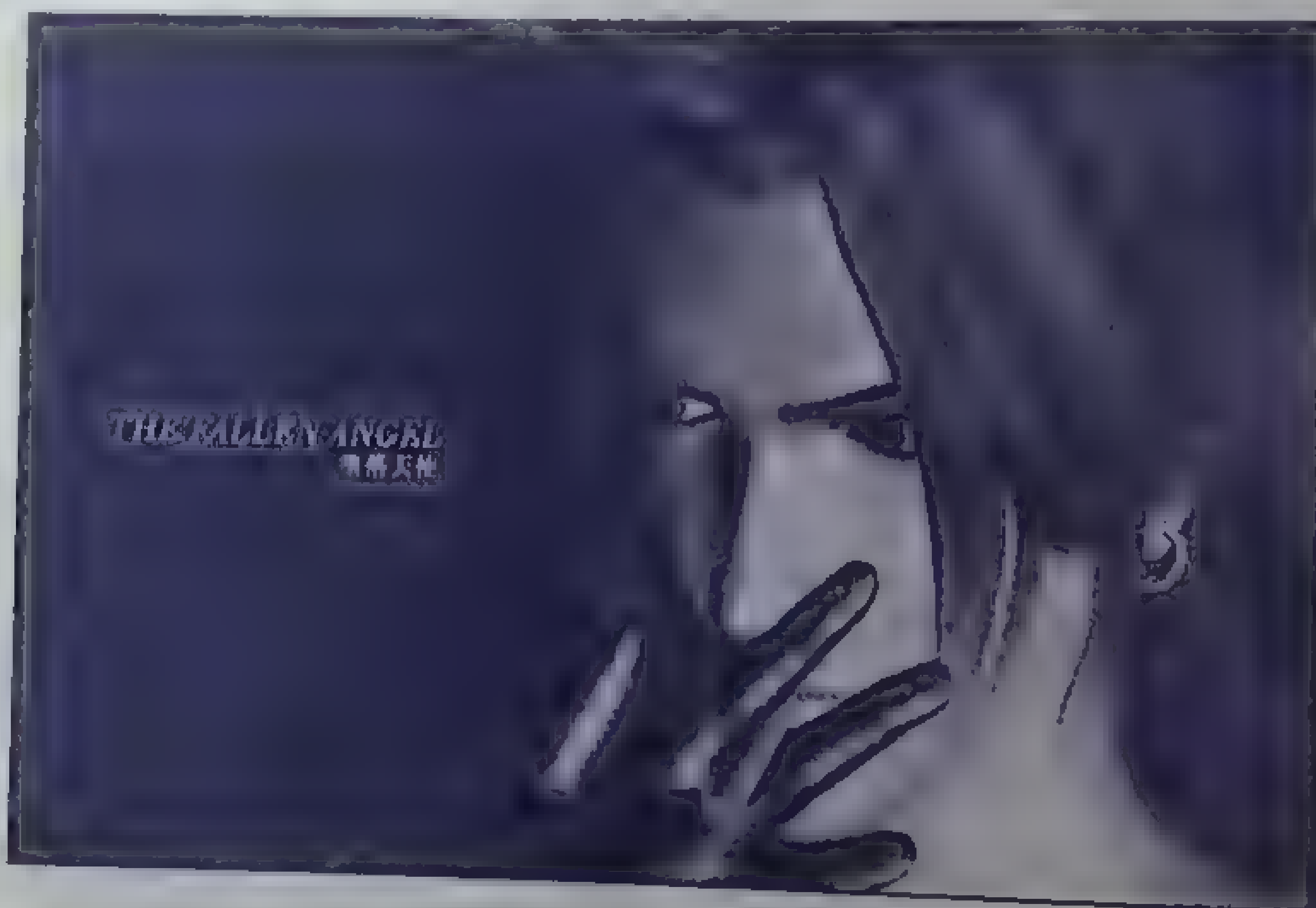
10次不等便可以得到精灵○拉曼特 以后得到了魔龙，再使用就可以召唤魔龙了 这可是本游戏中少有的无属性人伤害的召唤兽啊）

【法鲁市】

真的，满街都是堤芬妮的歌迷，菲菲安打算从人群里混进去 不过这种找死的方法，我是不会去了，还是西尔法说的对，这种大厦不可能只有一个出口，我们还是去留意一下下水道啊什么的好了（法鲁市左边的HORT招牌下的垃圾筒里有基因稳定装置）。穿过大街，听见一男一女在谈话，顺着他们谈话的指示，果然发现了一个下水道的入口在路灯的旁边（路灯下有精神胶囊）。

沿着下水道，我们终于到了五角大厦（下水道的十字路口，往下走可以在尽头找到技力胶囊，左走在尽头有武器迅龙和精神破坏CD，向上是去大厦的路，在到梯子的时候不忙上去，继续往里走，在尽头可以找到4个振奋剂）。进电梯直奔12楼（6楼只有T恤，8楼有8400G和毒品“皇后”），来到堤芬妮的住所，向她说明来意，了解到她知道了不该知道的秘密“天使之心”。菲菲安叫姐姐，但堤芬妮一片茫然，看来她真的被洗去了记忆。事不宜迟，带上堤芬妮出去！

没有想到，那米兰又来了；还夸耀她那与魔物DNA合成的身体，我看了就……西尔法也有同感，快让她消失吧（收拾米兰可以说轻而易举。还是老方法）。打败她，她又一次放下狠话，我都懒得理她，只祈求希望下次看见她的时候不要是个有损食欲的怪样子就好了。既然追兵都来了，只有溜出去了，上30楼的车展。我也要来个飞车表演。加多挑选了一辆马力最强的车子，哈哈，我们飞车去了……



第五章：天使

【印地区】

有加多的开车技术，我想那群饭桶是追不上我们了。我们一路向天湖的所在地驶去，终于来到了位于天湖脚下的印地区。询问村人去天湖的方法，没想到正好碰上区长，并邀请我们到他家去详谈，我们欣然答应 区长告诉我们要去天湖就要经过峡之地，而峡之地自古就有龙族的存在，还有传说中的魔龙赛迪菲尔斯，还没有一个人活着从峡之地回来。区长告诉我们这些固然是好意，不过我们是非去不可的，看来只有我们去打破没有人回来的先例了，没准可以破吉尼斯世界记录（众人：倒！再偏离主题的话，你就准备……）。区长留我们住了一夜，看菲菲安的表情，似乎堤芬妮也知道她是自己的妹妹了。好，出发吧（村中心的柴火中有超级特效药。膜拜图腾柱的人可以得到特征：钢铁的精神。受到精神攻击的机率将减小）。

【峡之地】

这里到处是山，随处是龙族，一路上自然少不了受凶龙、骸龙、帝龙等敌人的袭击，不过人多力量大嘛。好不容易找到了天湖的入口。没想到，魔龙就出现了（注意：等级最好有25。有用《心得篇》第7条的同志要注意，打倒魔龙以后不久还有一战，不要让三人的必杀都用在这里）打败魔龙。我们沿着山路来到天湖。

【天湖】

还没等我们欣赏够这迷人的美景，圣兽昂格尔就出现了。有了以前对付圣兽的经验，它很快也被我们摆平了（如果你是按照攻略来玩的话，精灵诺鲁至少应该7级了，应该有增加召唤兽威力15～20%的能力。把它装在有装有召唤兽精灵的角色，如果是天空守护者每回合可以伤害5000～7000，炎龙王则是每回4000～6000）。自然而然，水之精灵王出现，这次，什么都没多说。让我们带着精灵温妮缇去艾克拉雅山找寻更多的答案。这时，神秘男人打来电话说西尔法的东西到了。西尔法向我们告别后，就匆匆离开了，真是个神秘莫测的人（得到的海之主昂格尔之魂可以在装有水之精灵温蒂娜的角色上使用，能够召唤海之主昂格尔；打败沙虫得到的帕斯兹之魂可以在装有精灵温妮缇的角色上使用，可以召唤突变恶魔帕斯兹。从中心向上在尽头可以得到武器旋，向左有精神胶囊、右边是碧海玉和空白名片）。

【艾克拉雅镇】

车子绕了一个大圈子终于来到了艾克拉雅山下的村子，我们久别的故乡艾克拉雅镇。和蒂娜来到小时侯经常去的大树下，无数的往事开始慢慢在脑海中浮现。那个漆黑的夜晚，一个改变我命运的夜晚，又在我眼前回放。是爸爸，高举着剑，口中叫着恶魔之子的爸爸，要杀我的爸爸，一段不愿再回忆起的往事……也许我真的是恶魔之子，不过蒂娜却相信我，也许是相信以前的我……因为我自己也觉得自己的情感正随着年龄的增长而慢慢地减少，不过至少现在的我还是我。

【艾克拉雅山·冰雪之渊】

在这里练功是最好的地方，只要是三个天使同时出现（力天使、戏天使、歪天使），打败他们可得到20000多的经验、30000多的MONEY和300多的BP，前提是战斗的三人中有人装备了幸运1、2、3的DNA练成了金钱增加、经验增加、BP增加。不过就算没有，这里也是最好的地点了。

走过一段山路（在刚刚出山洞时，注意一下顶端有桀克的武器断钢斩铁，就是有悬崖的第一个场景），我们终于找到了木之精灵王所在的大树，不过欢迎我们的依然是圣兽，这次是花之圣女菲茵诺。和以前一样，打败她，解开了木之精灵王朵莱亚多的封印（注意：最好有30等级才去，因为后面是四连战，所以对付她的时候建议不要用必杀，只要用炎龙王就可以了，每回合伤其5000～7000）。

她告诉我们他们期待的极黑之翼即将降临，世界将恢复原貌，而一切的谜底也将揭开。哎，真是老一套，精灵王都一个样，说话含糊，这不，又让我带着木之精灵去沙巴拉沙漠去找最后的地之精灵王（多丽亚可以使装有她的人使用人造天使凯隆，不过凯隆只有在随机出现的世纪猜谜活动的奖品里才有）。

蒂娜又一次的不舒服，前几次都没在意，现在才发现她每次遇到精灵王就会这样。木之精灵王刚消失，米兰又带着一帮人来了。恶……还真被我猜中了，她又换了一个新造型。看来她这次是非胜不可了。这次我就成全她，让她一了百了。之前有六个小兵，别犹豫，那是专门留给你时间补充HP、MP、DP的，之后就把必杀都使出来吧，因为第四战是必败，所以就在一边喝茶等着他把你打倒吧。

哼，给了她这么久的时间还是没长进，不过她那张嘴到是厉害了不少，连死都还要说几句才甘心。我还以为她说笑，岂知真的有一个身上长有翅膀的家伙带着一群天使虫出现，堤芬妮认出他就是同是杰克逊企业旗下歌手的杰森，不过她也不知道发生了什么事。杰森抓走了蒂娜，我们众人合力都没办法打败他，只有眼睁睁的看着他把蒂娜抓走。他说蒂娜是天使之心，“天使之心”是什么？“堕天使”又是什么？还有他们又怎么会和杰克逊的人在一起？一切的一切都是那么迷茫……我们来到艾克拉雅镇的教堂商量怎样救蒂娜。洁西卡认为应先集合五大精灵的力量，以精灵之力打败堕天使。也许以前我会这么做，不过现在我唯一想的就是怎么把蒂娜救出来，于是决定立刻去杰克逊企业，集合精灵之力的事以后再说。正当我们要出发时，久违的泰拉打来了电话，要我们马上去泰拉商社一趟，究竟是什么事这么急呢？

【泰拉商社】

火速赶往泰拉商社，泰拉告诉我们，米吉尔商社已经被堕天使占领了。而堕天使的下一个目标很可能就是泰拉商社。只可惜现在的我们还不是堕天使的对手，没办法阻止。正当我们焦头烂额的时候，西尔法又出现了。这次谁都知道他是为了泰拉。大家商议最后决定先去找最后的地之精灵王，然后就去救蒂娜。米雪尔加入了队伍。泰拉把最新的飞机也给了我们，相信这样可以争取到不少时间。

【沙巴拉沙漠】

在沙漠深处，大地魔神盖亚出现了。看来它就是守护地之封印的圣兽了。齐心协力打败它（这里应该有35级了吧，这时用天空守护者可伤其10000。盖亚之魂可以装备在有地之精灵诺鲁的人身上，可以召唤盖亚。西尔法的忍术阿修罗很厉害，每回合10多次的物理攻击可伤敌人8000～10000，推荐使用）。终于，最后的精灵王——地之精灵王诺姆也苏醒了。它派出地之精灵，让我们去找寻妖精王，把五系精灵的力量结合在一起。不过我们已经没时间先去精灵王所在的史克雅原始森林了，况且要去那儿还是要经过堕落之渊，所以我们最终决定先去救蒂娜。

【堕落之渊】

刚踏进堕落之渊，堕天使杰森就出现了。很显然，他要将我们致于死地，不过他做梦也没想到我们已集合了五大精灵的力量。所以，这个自命不凡的堕天使也只有一死的下场（如果刚才用了必杀，这里就会有点辛苦，不过杰森多数时间会用时间冻结来减慢你的速度，相对攻击较少，所以善用西尔法的阿修罗是个很好的主意）。

终章：净化

【杰克逊企业大楼】

摆平大楼的守卫，我们决定兵分三路。由西尔法带领菲菲安、堤芬妮去破坏基因装置；盖普洛和洁西卡、加多去刺杀戴森杰克逊。而我和桀克、米雪尔去救蒂娜。好，各自行动。

西尔法一组：在上楼梯的右边走道有堤芬妮的武器天使杀手，如果之前你没有平衡升级的话，那么这里你将陷入苦战、菲菲安和堤芬妮至少要有30级。你要牢记西尔法的忍术阿修罗才是胜利的关键。

盖普洛一组：在59楼控制台的拐角处有动力加速鞋，从左边进60楼，穿过右边的门继续上61楼。61楼的好东东很多。有圣龙拳套、光学粒子盾、毒品“皇后”等，大家只需留意一下那些房间的桌子上，相信都会有所发现的。找到62的通行磁卡原路返回到原本进不去的62楼右边的门（注意：不要去左边，左边的门卡住了），在62楼找到63楼的通行磁卡，原路返回至左边的楼梯，上63楼。在63楼遇上塔克这个害死盖普洛妻子的凶手。仇人相见分外眼红，手刃仇人在的事自然就是交给他了（相对前面，这里比较简单，只是要注意还有第二战与杰克逊的对决）。打败他们，冲进屋子，终于，杰克逊这个真正的幕后黑手就在眼前了。革命尚未成功，

同志仍需努力，尽全力打倒他吧（主意杰克逊的超重力地狱，多用盖普洛的奥义鬼神连拳，多利用洁西卡的DNA能力，如没有或很差，可让盖普洛一人攻击，加多和洁西卡负责补HP）终于……打败了杰克逊，可是这家伙狗急跳墙，他见大势已去，想用想用手榴弹来个同归于尽，洁西卡奋力阻止。就在他们争抢的那一刹那，炸弹引爆了。洁西卡带着手刃仇人的微笑离开了人家，与他丈夫团聚去了。

布雷德一组：也不知道他们怎么样了，我心里现在什么都不想，只有救蒂娜这一个念头。终于来到了顶楼天台，蒂娜正被禁制在空中。眼前的这个长着翅膀的家伙，就是精灵王口中的主人亚斯蒙戴斯，管他是谁，打败他，救蒂娜（亚斯蒙戴斯有将近200000的HP，要多用布雷德的必杀，可以服用毒品"皇后"，三回合必杀可以搞定）。他被击倒后，临死前说打败他的是雷菲亚坦的力量。救下蒂娜，蒂娜告诉我：亚斯蒙戴斯说她是天使之心——圣天使卡布莉爱尔。我安慰了她几句，这时其余的两队人马也来汇合了。只有我们的洁西卡……

我们打算回泰拉商社。不过天空中出现异象。无数头上有光环，身后长有翅膀的家伙出现了。只听见天空中传来声音："净化的时刻到了"。无数的光球飞向地面。地上的一切在慢慢的被摧毁。那就是所谓的"净化"吗？看来这些就是圣天使了。正当大家不知所措时，一个圣天使飞了过来，自称是大天使拉法艾尔，说净化要提前。叫我们交出天使之心蒂娜，好执行强制净化。我们好不容易才又在一起，怎能让别人分开我们呢。谁要拆散我们就得死（派上超强黄金阵容。布雷德、蒂娜、西尔法。用蒂娜的必杀苍穹的守护之后，就用布雷德的必杀。如临界值没满，用西尔法的阿修罗同样可以打败他，不过所需的时间较长。他大概有150000HP，注意让布雷德装上刚得到的堕天使之铠）。我们又打败了圣天使，他也不相信这是出自人类的力量。或许真的是什么雷菲亚坦的力量。现在圣天使开始净化了，看来我们只有去史克雅原始森林找妖精王汇集五系精灵的力量来对付这些圣天使了（DNA交换中心和医院只有堕落之渊有了，要合成就在这里合成。在走之地有个毒品贩子，快去买吧，反正后面钱也是一堆堆的。去杰克逊生化实验室会找到新月之环，装备者开始AP就是100，超酷）

【史克雅原始森林】

在飞往原始森林的途中。又一个大天使挡住了我们的去路，这次是大天使书利艾尔。他居然不相信打败亚斯蒙戴斯和拉法艾尔的力量，要带走蒂娜执行强制净化。你想我们会同意吗？开打（这也是一个比较棘手的家伙。他的根源之光和冻时领域很讨厌。建议速战速决。他的HP大概也是200000）！大天使再一次被我们打败，更坚定了我们的决心。现在的我们不再是为了自己的私欲，而是为了整个大陆的人们，和天使作对。毕竟，能打败天使的可能只有我们了。来到森林深处，不过这里并没有什么妖精王。等着我们的是圣天使长米査艾尔。他说凡是与堕天使有关的一切都要净化，看来妖精王已经不存在了。好吧，打败他就可以停止净化了（不知怎么的，天使长还没有大天使耐打，估计只有150000HP，很好打的一个BOSS）。正当我们大占上风的时候，我的身体突然象快要裂开一样，我渐渐失去意识……朦朦胧胧中我感到身体中有什么钻了出来……听见大家的谈话，那个天使们口中的堕天使骄之王雷菲亚坦居然就是我力量的根源，原来他一直寄宿在我体中！随后就听见圣天使长被打败和大家叫蒂娜的声音。也不知道我哪里来的力气，我努力硬是把她往回拉……等我醒来，蒂娜已倒在地上。而天上飞着的就是寄宿在蒂娜身体里的天使之心圣天使卡布莉艾尔。她说为了净化，要消灭我体内的雷菲亚坦和我。哼！你们这些天使都是一个样，你们的争斗为什么要连累别人？！连累蒂娜？！受死吧！

【异世界】

卡布莉艾尔把我们带到了一个不知名的世界。而她居然借蒂娜的身体来攻击我。蒂娜是雷菲亚坦杀死的，不，是我杀死的，我怎么忍心再杀她一次呢？我迷茫了，虽然明知蒂娜已经死了。可我还是下不了手，就在这时，又一个蒂娜出现了。不，她才是真正的蒂娜。她靠精神维持形体，就是为了弄清她在我心中的位置，其实我早就发现，我已经离不开蒂娜了，只是我觉得爱是一种痛苦，不过我依然选择了爱她。我向她表白了心迹，她高兴地说她找到了答案，并且会永远守护在我的身边。现在我不再迷茫了，并且为了蒂娜，我要把这企图冒充她的家伙打倒（建议选人的时候用盖普洛代替蒂娜，卡布莉艾尔也只有150000HP，把先前囤积的毒品"天使"快拿给布雷德用吧。一个就够了。用神灵术混沌攻击，一次伤害力30000多。盖普洛负责给布雷德补MP）。卡布莉艾尔被消灭了。一切都结束了。不…………雷菲亚坦的意识又要出来了。不行，我不能让他的阴谋得逞。他害死我父母、害死神父、又害死了蒂娜，不可原谅！我要和他同归于尽！我毫不犹豫地用光剑刺进了我的胸膛。可是雷菲亚坦……之后的这战必败。

"布雷德！布雷德！"我听见蒂娜在叫我。"现在还不能走，我们还要去帮助伙伴们对付雷菲亚坦。快起来！"是啊，雷菲亚坦，这个毁掉我一生的堕落天使。我一定要亲手杀死他，免得让他再危害人间。"蒂娜，你在哪儿？""我在这儿，一起去吧。"说着蒂娜牵着我的手。眼前再次出现了雷菲亚坦，对于这个不知道爱是什么的家伙，还需手下留情吗（把毒品"天使"全用了吧。其实一两个就够了。雷菲亚坦只有250000HP左右，没有的同志还是用老方法，不过要小心他的无暇无间。HP最好保持在3000以上）[illegible]雷菲亚坦的惨叫，一切都结束了。"[illegible]，我们该走了。""要去什么地方呢？""[illegible]，什么地方都行。""是吗？我只要你在我身边就够了。"

我[illegible]的手，一起飞上了天空。我们去一个地方，一个与世无争的地方，一个没人打扰的地方，一个[illegible]的地方……再见了，我的伙伴们……

技巧篇

一、交涉

游戏中的敌人千奇百怪，当然为了得到DNA元素用的交涉手段也是五花八门。以下是笔者的一些积累。有缺漏之处还请原谅。不过以下的方法并不是唯一，而且并不是百发百中（原因前面有提到），有空的话，你也可以试试其它的，也许会有新的发现哦！

敌人名称	我方人物	交涉方式
黄蜂萝利	布雷德	利诱
	桀克	聊天
痞子比尔	菲菲安	奉承
甜心妮卡	桀克	握手
狂人卓克	菲菲安	奉承
黑杀手	蒂娜	微笑
猎貘	蒂娜 洁西卡	微笑 飞吻
砂甲虫	蒂娜 洁西卡 布雷德	微笑 飞吻 利诱
[illegible]	蒂娜 洁西卡	安抚 劝酒
[illegible]	蒂娜 洁西卡	微笑 飞吻
鬼焰犬	蒂娜 洁西卡	微笑 飞吻
邪命树	蒂娜 洁西卡	微笑 飞吻
蠕虫	蒂娜	微笑
刃风狼	蒂娜	微笑
鬼面蝎	洁西卡 布雷德	飞吻 利诱
姆咪族	蒂娜 布雷德	微笑 利诱
阵风兽	蒂娜 洁西卡	微笑 飞吻
死亡鸟	布雷德 洁西卡	利诱 飞吻
天蛆	洁西卡	飞吻
人面鬼抓	蒂娜	安抚
结晶魔神	蒂娜	安抚
火流角	蒂娜 洁西卡	微笑 飞吻
炼狱虫	布雷德	利诱
赤蝥	蒂娜	微笑
魔焰犬	洁西卡	飞吻
吞蚀鬼	洁西卡	飞吻

敌人名称	我方人物	交涉方式
杰克逊精锐兵	蒂娜 桀克 布雷德	微笑 握手 恐吓
[illegible]	布雷德 蒂娜	利诱 微笑
唤异魔	洁西卡 菲菲安	飞吻 奉承
嗜血皇后	洁西卡 蒂娜 菲菲安	飞吻 哀求 奉承
饿流狮	布雷德 洁西卡	利诱 劝酒
凶龙	洁西卡	飞吻
骸龙	洁西卡	酒
帝龙	西尔法	耍帅
天马	西尔法 洁西卡 蒂娜	耍帅 怒骂 微笑
电气水母	布雷德 蒂娜	利诱 微笑
浮游水母	洁西卡	飞吻
邪貘	蒂娜	微笑
动风兽	洁西卡	劝酒
空邪翼	盖普洛	商谈
血缠木	布雷德 洁西卡	利诱 飞吻
诱猎虫	布雷德、	利诱
戏天使	洁西卡	飞吻
歪天使	洁西卡	飞吻
力天使	蒂娜	安抚
天使虫	蒂娜	微笑
灿烂之花	蒂娜 洁西卡	微笑 飞吻
变异精灵	布雷德	利诱
胧岩蝎	布雷德 洁西卡	利诱 飞吻
地精兽	洁西卡	飞吻
地底客	布雷德	利诱
新生体成体	堤芬妮	劝诱
杰克逊亲卫兵	加多	弃械
守护天使	蒂娜	微笑
审判天使	蒂娜	微笑

效能	组合一	组合二
防御 2	姆咪族 + 邪命树	饿流狮 + 戏天使
魔力 2	痞子比尔 + 邪命树(蠕虫)	刃风狼 + 甜心妮卡
魔力 3	鬼面蝎 + 邪命树	炼狱虫 + 火流角
精神力 3	唤异魔 + 矽甲虫	饿流狮 + 天马
精神力 2	游离球 + 蠕虫	炼狱虫 + 黑杀手
念力攻击 2	姆咪族 + 阵风兽	甜心妮卡 + 鬼面蝎
念力攻击 3	鬼面蝎 + 蠕虫	诱猎貘 + 赤貘
生化攻击 3	唤异魔 + 蠕虫(邪命树)	
生化攻击 2	蠕虫 + 恶魔眼	
属性附加重力	鬼面蝎 + 恶魔眼(鬼焰犬)	
属性附加暗	阵风兽 + 姆咪族	矽甲虫 + 火流角
属性附加木	鬼面蝎 + 痞子比尔	猎貘 + 电气水母
属性附加地	猎貘 + 姆咪族	天马 + 嗜血皇后
属性附加风	矽甲虫 + 刃风狼	刃风狼 + 赤貘
属性附加火	刃风狼 + 恶魔眼	猎貘 + 邪貘
属性附加生化	刃风狼 + 鬼焰犬	猎貘 + 阵风兽
属性附加水	姆咪族 + 蠕虫	唤异魔 + 恶魔眼
属性附加光	阵风兽 + 鬼面蝎	天使虫 + 黑杀手
治愈 2	天蛆 + 阵风兽	恶魔蜥蜴 + 矽甲虫
治愈 3	灿烂之花 + 刃风狼	血缠木 + 结晶魔神
幸运 2	鬼面蝎 + 游离球	炼狱虫 + 蠕虫
幸运 3	结晶魔神 + 炼狱虫	恶魔蜥蜴 + 甜心妮卡
警觉 1	痞子比尔 + 姆咪族	
警觉 2	结晶魔神 + 蠕虫	饿流狮 + 恶魔蜥蜴
力量 2	结晶魔神 + 姆咪族	
反应 2	结晶魔神 + 阵风兽	唤异魔 + 黑杀手
反应 3	邪貘 + 结晶魔神(凶龙)	
能力强化 A	饿流狮 + 唤异魔	灿烂之花 + 浮游水母
能力强化 B	恶魔蜥蜴 + 唤异魔	唤异魔 + 歪天使
能力强化 C	姆咪族 + 鬼焰犬	死亡鸟 + 痞子比尔
能力强化 D	唤异魔 + 杰克逊精锐士兵	灿烂之花 + 电气水母
能力强化 E	甜心妮卡 + 蠕虫	炼狱虫 + 痞子比尔
能力强化 F	刃风狼 + 游离球	灿烂之花 + 剧毒蠕虫
能力强化 G	结晶魔神 + 死亡鸟	灿烂之花 + 恶魔蜥蜴
能力强化 H	恶魔蜥蜴 + 结晶魔神	恶魔蜥蜴 + 杰克逊士兵
能力强化 I	天马 + 电气水母	戏天使 + 帝龙
时间	邪貘 + 戏天使	血缠木 + 赤貘
天运	唤异魔 + 戏天使	灿烂之花 + 空邪翼
铁壁	血缠木 + 蠕虫	戏天使 + 阵风兽
强袭	恶魔蜥蜴 + 人面鬼抓	唤异魔 + 空邪翼

二、DNA 合成

有了 DNA 元素就该去合成或者拿去换好东东。以下是我的一些积累。和上面一样，因为可以合成的相同 DNA 的元素搭配太多了，要全写出来可能有骗稿费之嫌，所以就只列了一些，还有没列出的是可以在医院买到的。要不就是我没合成的，不过机率很小

三、网路商人

游戏中后期会有网路商人史考特出现，不过有时他不会告诉你电话号码很讨厌的，这是他的电话——274641380，你打给他也是一样的。

四、主角武器

游戏中各主角的终极武器得到法：

1. 布雷德：前面有提到。救出蒂娜后再次回到艾克拉雅镇的教堂去调查墙壁上的雕像，会出现罪天使，250000HP，要有点准备啊，打倒他可以得到布雷德的终极光剑：天罪。

2. 西尔法：救出蒂娜后，再次去天湖找水之精灵王．打败守护兽深海游魔以后可以得到西尔法的终极刀：天之尾羽张。

3. 盖普洛：救出蒂娜后，再次去艾克拉雅山冰雪之渊找木之精灵王，她就会给你盖普洛的终极拳套：碎魂，不过紧接着的就是与三个制裁天使对决。

4. 桀克：救出蒂娜后再次去爆炎之渊找火之精灵王，他就会给你桀克的终极双剑：罪与罚。

5. 米雪儿：救出蒂娜后，去峡之地魔龙出现的地方，会打三次怨灵，打完后得到米雪儿的终极鞭：龙咬鞭。

6. 堤芬妮：救出蒂娜后，去杰克逊大楼的天台，打败天使可得到堤芬妮最强的武器：精神枪。

7. 加多：救出蒂娜后，去生化研究室打败天使可得到加多最强的武器：幻象死神。

8. 菲菲安：菲菲安的终极武器炮，在史克雅原始森林的宝箱中。好好找找吧。同样去沙巴拉沙漠找地之精灵王他会给你天使的首饰，去找风之精灵王他会给你妖精的羽衣。

秘籍

加钱秘籍：如果你觉得游戏中的钱不够用的话可以用它，不过笔者我是没有用的，要不就没有这些攻略啦。先按住 ctrl + insert，出现对话框，输入 odgetgold xxxxxx(数字)，可得相等数字的金钱。

无限攻击的秘籍：在战斗时的选单，气还没集满时，攻击的右边有个小小的箭头，把鼠标移到箭头上按空白键就可以无限的攻击敌人，让敌人没有反击的机会(注意：一定要学到必杀技后才会出现小箭头)。

五、召唤兽

这可是笔者千辛万苦才收集齐的，大家要认真看才对得起我啊！

编号	召唤兽名称	得到条件	所需精灵	得到条件
1	天空守护者耶提	剧情	希非鲁	剧情
2	炎龙王法布尼鲁	剧情	沙拉曼德	剧情
3	海之主昂格尔	剧情	温蒂娜	泰拉商社的水池里
4	花之圣女菲茵诺	剧情	多莱亚斯	MUMU 村村长下面的村民给的，要送他三束花
5	大地魔神盖亚	剧情	诺鲁	与精灵王签定契约以后再进入艾克拉亚镇的时候，在桥的旁边
6	突变恶魔帕斯兹	剧情	温蒂缇	剧情
7	魔龙赛迪非尔斯	剧情	沙拉曼特	堕落之渊乐之地道具店，菲菲安偷的。
8	人造天使凯隆	参加世纪猜谜的奖品，是随机的	多利亚	剧情
9	异界的访客拉蒙	在堕落之渊用 DNA 元素交换	希鲁汀	用有点 H 的照片，非常 H 的照片，不堪入目的 H 照片在堕落之渊的迷之地与马汀交换。不堪入目的 H 照片要用红宝石、蓝宝石、翡翠、钻石去跟堕落之渊武之地的一个人换。
10	死之使者利奇	堤芬妮战斗胜利后歌迷赠送的(随机)	诺玛	剧情
11	战神奥丁	救出蒂娜后跟总机小姐对话。总机小姐的号码是 82263733(呵呵，我们大陆的玩家可能不知道，这个其实是台湾奥汀科技的总机号码，没想到打广告打到游戏里来了)，选择要最强的宝物。	卡奥斯	救出蒂娜后准备 50 万跟神秘男子买，神秘男人可以在很多地方找到，要找他就在他出现过的某一地方进进出出，相信几个来回他就会出现了。

六、盖普洛的奥义

打电话给无想流(239217974)，你可以得到奥义的提示，在这里我就帮你省个事儿，还提你省了 50000 元。是不是该请客啊 ^0^

奥义名称	组合方式
鬼神连拳	五连拳 + 五连拳 + 五连拳
邪牙	贯掌 + 五连拳 + 崩拳
雷迅崩天	箭疾步 + 扫腿 + 空落脚
幻影连舞脚	空落脚 + 扫腿 + 扫腿 + 霞步
落无尘	霞步 + 苍穹 + 空落脚
流云游舞	空落脚 + 扫腿 + 苍穹
贯杀连击	贯掌 + 贯掌 + 贯掌 + 扫腿
水流月	箭疾步 + 五连拳 + 苍穹
死宴	箭疾步 + 发劲 + 狱门

注意一点：要学会这些奥义，除了让敌人要能连续挨你这几招之后不死，还要在等你把几招全部选完后才发招，建议在 BOSS 战时练，同时最好是队友在使用魔法或其他耗时间的技时，等 AP 值达到 100，临界值也要大于 10－20%（视所练招数而定）的情况下来练，这样你就有充足的时间选完三个招数后才出招。■

仙狐奇缘 完全攻略流程

文/宵天　编辑/东东

基本操作

在游戏中，随着时间的不同，细节会有变化，有些情节更是必须在一定时间才能进行下去。请时刻注意主角的饱食度，很多地方都可以买到和得到食物。到了客栈和小二聊天，可以知道许多有用的消息。画面右下角的地图按鼠标左键是大地图，右键是小地图，建议好好利用。

[楔子]对月湖悲风

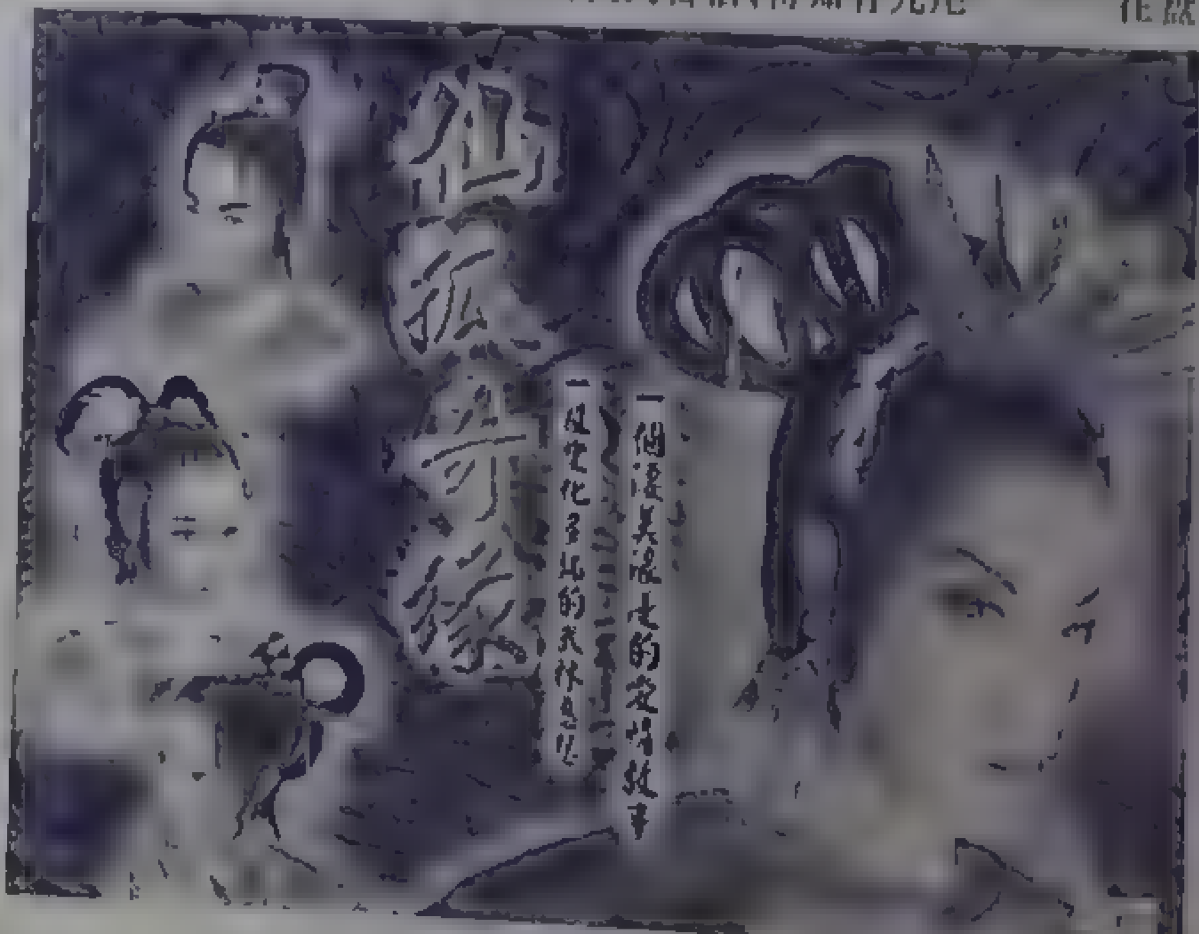
明月当空，云淡风清，对月湖畔，水平如镜。青年书生秦长风正与青梅竹马的恋人苏千雪在湖边小亭旁互诉衷肠。

忽然间，一华衣女子御空飞行而来，与一道士当空缠斗。秦长风赶紧抱住千雪躲在一旁，却被华衣女子一眼发现，竟欺身过来，将千雪挟制。那道士因此不敢妄动，华衣女子看着苏千雪的脸，冷笑道："我最讨厌男女卿卿我我！"手中利爪一闪，划破千雪的颈子，只见热血飞溅，顷刻间玉陨香销。

华衣女子纵声大笑。道士趁机凌空打出一道金网，女子闪避不及，被击中后带血而逃，道士急急追去，却被那女子回身用金钗打伤，道士无力追赶，眼睁睁看女子逃去。秦长风抱着千雪的尸体，失声痛哭。那道士自行运功疗伤一阵，走过来自报身份，原是他便是道教七子之首慈云老道，追赶杀人无数的千年老妖九尾狐至此。秦长风方知刚才那名华衣女子乃九尾狐九阴鬼母所化

慈云收秦长风为关门弟子。在火化千雪之后，便带着长风远赴常山古灵观修习道术

太平二十二年夏秋交替之际，慈云旧伤复发，嘱咐秦长风去寻找九尾狐并杀死它，否则慈云因狐毛在体内做怪，将受地狱炼火之苦　长风奉师命往天南山一带去，一路寻九尾狐影踪……



[第一卷]灵凤钗之谜

▶ 嗜血蜘蛛之害

秦长风先回大厅，石像左边有两幅画，观看后背到口诀（后面到鬼牧林一打败柳平后，可练成"道身咒"）。来到常山城，可到客栈前遇幼年好友柳公山，习得"奇指神诀"。到客栈房内遇一剑客，剑客希望秦长风出去除妖，并给他一支"柳枝剑"。晚上可到民宅三和剑客第二次对话，得到铜剑。到民宅四和老头二次对话，得到解毒丸。去义庄，找到古伯，得知有九尾狐狸的手下嗜血蜘蛛在鬼牧林为害。此蜘蛛是在被九尾狐狸打败后，自愿为其守关的。古伯让秦长风到九幽湖，找他的朋友帮忙。

▶ 九幽湖得八卦剑

在进鬼牧林一后，往东北走，看见江湖大盗柳平正在这里抢劫，秦长风挺身而出，打倒柳平（HP600），救下冯化。此时捕快来到，拿下柳平。秦长风得到500两赏银，同时习得"道身咒"。冯化的仆人郝天声告诉长风，燕子隘被蜘蛛网封住无法通行。

接着到九幽湖，见到蒋道光并说明来意。蒋道光给长风一把克蜘蛛精的八卦剑。回到刚进入鬼牧林的地方，由东北方向出口到达鬼牧林二。在鬼牧林二走朝东北的那条路，到达盘丝宫。

▶ 盘丝宫杀嗜血蜘蛛

在盘丝宫内部的盘丝殿，突然出现一名求救的少女。但长风一眼就认出了这就是蜘蛛怪。嗜血蜘蛛被点破后现出原形。打败蜘蛛精任如丝（HP2400）后，看见从它身上掉出的灵凤钗。睹物思人，秦长风百感交集，原来这正是他送给苏千雪的定情物，难道千雪的骨灰坛在九尾狐手中？长风更加迫切地希望找到九尾狐。这里可以习得"弱水咒"。回义庄找古伯，他对你除去一害非常高兴，于是拿出压箱宝物——灵台丹药、指剑秘籍和银甲送给长风。在得到"指剑秘籍"后，回到九幽湖再次找蒋，可习得"指剑咒"。然后，长风过燕子隘，踏往忘忧谷而去。


盘丝宫

[第二卷]惊蛰殿之战

▶ 忘忧谷得金蛋

在风景宜人的忘忧谷遇见无忧，由于误会，和它发生冲突。战胜它（HP700）后，无忧要秦长风向它道歉，其实就是陪它对诗啦，正确的选择是"1，4，1，2"。正确完成对诗后，无忧很高兴，送你金蛋礼物。金蛋可以养出奇兽，现在可以养宠物了！

▶ 石邑城战岳凌空

来到石邑大街。刚进石邑城，就看见岳凌空强抢妇女，秦长风嫉恶如仇，出手将其打败（HP1600），从他身上习得"剑引四方"。被救的民女叫马凝香，其父马骏感谢长风的拔刀相助，力邀恩人到家中一住。在马家长风得知，原来天南山有土匪共九寨，合称九寨沟，寨主之一是岳苍茫，武功了得，只有飞劫道长孔轩能够打败他。现在岳苍茫前往连云旧寨了，而孔轩也不在此地，因此岳凌空得以横行。

从马家出来，在石邑城内如果遇秦福，可得100两。若没有遇上，晚上可到民宅九与秦福对话可得"回心丹"；如果遇上云游道长，能习得"灵光咒"；可到葛家用500两买到"银剑"；晚上到民宅十和小男孩对话，第二次进入时出现一女子，和女子对话即能购买"七星剑"；如果同时三次闯县衙会被关一天。


石邑城

▶ 行山道除蜘蛛精

现在来到石邑城右边的行山道。如果在民宅十和小孩、女子对过话，遇见一货郎时道出妻子及小宝在家等待，可得"归元丹"。再向里走，见一个妖怪，可是他却说自己并非妖怪，本名叫陈封，只是长成妖怪的样子，被家里遗弃，只有在荒郊野外过活。此人身上有种特殊气味使得妖怪不敢靠近，他同时警告长风洞内有蜘蛛精，长风进去除掉蜘蛛精（HP1575），回来又遇见陈封，长风让陈封到古灵观定居，并告诉他路径。陈封感激之余，送给长风一把专克秋婵、冬木的银剑。

此时建议先到石邑城左下杂货铺买幻兽的饲料，来不及买，幻兽可是会死的！在杂货铺上面的那条路可遇马凝香和其丫环小翠，马凝香喜欢长风，但长风以自己有一位未过门的妻子为理由而谢绝了凝香，凝香只有以"鱼龙丸"表达自己的情意。

▶ 石采矶破石碑

晚上到石采矶，看见一座石碑，竟是九尾狐所立。所记之事是关于太平初年李秋婵、袁冬木两位老妇被孩子抛弃，遭强盗所害，九尾狐教两位武功，杀了仇人的事情。九尾狐也作过好事？长风正在奇怪，从石碑中间钻出了米应儒，他告诉长风自己是太平初年石邑的县令，被九尾狐以治县不好、盗匪横行和老妇遭弃的罪名杀掉，并被这座石碑所压，放人赤火迁魂阵里，饱受地狱赤火，要打开这座石碑必须找马骏借"开天刀"。而且李秋婵、袁冬木连杀七任县官，导致人心惶惶，所以石邑现在才如此混乱。

回到马骏家借得"盘古开天刀"。再次来到石碑前，用"开天刀"切开石碑，鬼魂四散。米应儒感激长风，告诉他自己曾听见九尾狐狸的四大弟子之一的陆青瑶和李秋婵对话，知道苏千雪在狐狸手中，并让长风小心。

听说陆青瑶就在前方的铁云亭，长风迫不及待地赶了上去。如果去马家还刀，则可以得到"鱼龙丸"。

▶ 陆青瑶的帮助

到了天金洞，在洞中最西南的一宝箱可拿到"斗光咒书"，出天金洞时习得"破金咒"。来到了秋茂林，看见一道士石丹青被蛇所伤，解其毒后道士送给长风一本经书，于是习得"裂木咒"。之前如果有去民宅十一和女子进行二次对话，在进入铁云亭之前和一男子对话，可得"七星剑"及"灵台丹药"。在石邑大街若有遇到秦福，要出秋茂林之前可得"三刀爪"及"护身符"。


铁云亭

走过秋茂林，来到铁云亭。陆青瑶知道长风一定会来，也是她故意透露消息给米应儒的。陆青瑶想试试长风武功，打败她（HP2880）后，长风得知苏千雪在陆青瑶师姐唐素绫手中，而且九尾狐准备建一座玄阴洗骨髓泉，让千雪忘却对长风的思恋。陆青瑶自己也是一个重情的人，所以她并不赞同九尾狐的做法，想帮助长风和千雪团聚

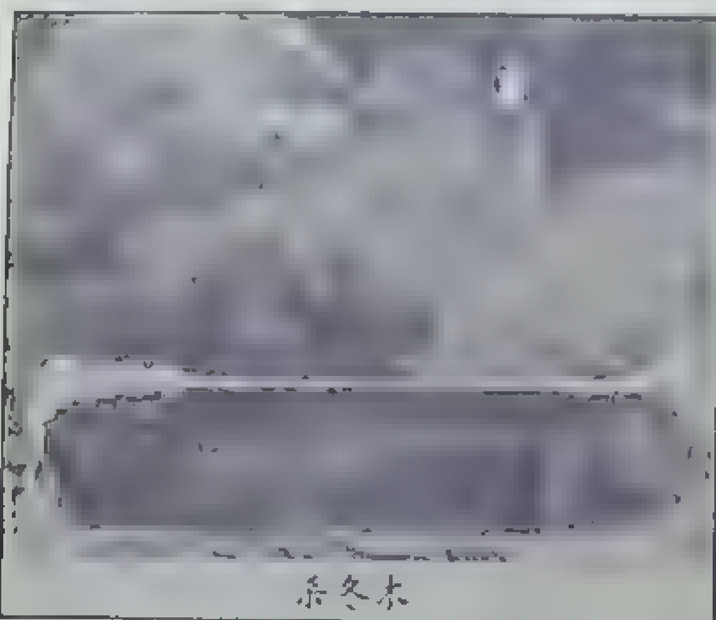
然后她要求长风到惊蛰殿杀掉李秋婵、袁冬木，然后她会和长风联系，在此可习得"化身咒"。

▶ 杀冬木、秋蝉

继续向前走，到了岐山林。在这里，遇见了袁冬木，将她（HP2528）打败，注意，袁冬木要分身的，凭运气辨别其真伪后再攻击。长风正想饶她一命，但是她毫不悔过，认为世上没有无辜的人，人必须主宰自己命运　长风于是毁去其魂魄　再往前走，到

了惊撼象，同其在大上走去，引注撤毁

李秋蝉(HP3900)知道长风杀了袁冬木，十分愤怒，和一只蜘蛛精(HP1575)联手攻击长风。打败它们(注意：李秋蝉必须等她在地上时攻击方为有效)。李秋蝉临死之前，警告长风不要得意，因为玄阴洗髓泉已经快成功了，并且惊撼殿的暗门已经关闭



袁冬木

现在最迫切的任务是找到出路，向右走，来到地牢，意外地遇见了冯化三人。冯化说他们不幸被妖怪所抓，隔壁还有个小乞丐。小乞丐介绍自己叫官云夕，是一个孤儿，他见长风武功高强，想拜师学艺。长风让他先找到出口再说，并猜测他们身处一个巨大的怪物体内，要打破这个怪物的要害，出口才会显现

一阵搜索，小夕说他找到了要害——一块象心脏一样的石头。长风打破石头，果然出口显现，为了感谢小夕，长风答应让他跟随自己。冯化等三人先离开了，长风和小夕经过通道，来到三仙林

[第三卷]洗髓泉重逢

▶ 毛城救县太爷

刚到三仙林，就遇见了岳苍茫和白景丰，岳苍茫出手为他弟弟岳凌空报仇。杀了作恶多端的岳苍茫(HP2400点)后，长风放走白景丰。进得毛城，却被毛城师爷习仰山和众百姓拦住，习师爷和众百姓长跪不起，请长风仗义相救本地县令陈贤。毛城县令是一名深得爱戴的好官，却被木连寨白景丰劫走。长风本是热血男儿，当即答应下来。到得木连寨，一路杀到大厅，看见白景丰，杀了这个无恶不作的恶霸(HP2000)。白景丰死前恨恨地说，血手恶陀姜得天会替他报仇的。小夕告诉长风，姜得天也是九字[illegible]之一，并且道法[illegible]。从[illegible]上的[illegible]中，小夕发现了暗格，找到一本武林秘籍，长风习得"[illegible]"

在大厅西北，进入地牢，救出县令陈贤。回到毛城县衙，习师爷提议用公款吃喝一顿以示庆祝，陈县令反对(这里好搞笑^0^)。但是大人把自己的家传宝物"玉扇流苏"送给了长风

▶ 林家大宅救师叔孔宜

出县衙，遇见了师叔齐剑道长的徒弟道心。道心说自己师父得知九尾狐狸在建造玄阴洗髓泉，想去摧毁它。但是一进入林家大宅调查，却神秘失踪了。道心已经不知如何是好，幸好遇见了长风

在这里可从字画商处买得"神光图"，到贺家与老夫(齐尚鬼)谈两次话得500两。晚上到民宅一和男子对话可得"归元丹"。晚上到民宅三和老头对话，选一，可得"刚纹剑、法华衣"。晚上到民宅四和男子对话，可得"提心丸"。晚上到民宅七和老太婆对话可以1000两买到"纯阳剑"

长风来到林家大宅。一进门，就感觉此地鬼气很重。从小路进入后院，在岔路口往左边走进入西阁，柱上可发现一幅小篆，长风习得"雷击咒"。回到后院，在第二个岔路口往右走，发现石桌上有一手帕，写着道长孔宜被阵法所困东楼。进入东楼，却并没有看见师叔，长风猜测是障眼法术，使用法器"玉扇流苏"破法，果然看见孔宜就在眼前。但此时的孔宜道长七窍被封，必须用大官的官印才能解开。可到哪里去找官印呢？正在此时，道心来了，一见师父，满心欢喜。道心把孔宜背回闻风观。

▶ 闻风观知秘密

在这里，竟然又再见冯化，既然有缘，冯化告诉了长风一个秘密：原来他竟是北燕流亡太子，父王多病，被手握重兵的弘王爷害死夺权。七位忠心将军将自己救出，但是一路被人追杀，如今只剩下三人了。冯化认为父王和忠臣的仇不能不报，所以一直在考虑复国大业。长风大惊，同时想到这不是有许多大官吗？郝将军用其将军官印破了封孔宜七窍的法术。孔宜醒来教会长风"火云咒"。孔宜一见冯化，仓皇拜倒，原来他自己也曾是一名大燕将军。得知主公惨死后，他下定决定辅助冯化太子复国。孔宜告诉长风到洗髓泉的路，并让他用黑色印符摧毁洗髓泉。在告别众人后，长风再次上路。



▶ 怪夫妻西美、潘玉

在毛城，白天到民宅八和小女孩对话后，晚上到十三口便会遇见女鬼如月，可得三张"护身符"。在荒芜的十三口一直向东北走，到俩口街，和西宅的西美、东宅的潘玉夫妻对话，一提到幻兽都被赶出来。算了吧，可刚到俩口街的街口，小夕认为应该回去看看，他肯定那两人知道召唤兽的事。一返身，就看见怪夫妻已经联手了。他们见长风不听自己的话，十分恼怒，要教训长风。打败怪夫妻(每人HP2000点)后，两人见长风年纪轻轻而武功如此之高，佩服不已，把学习饲养召唤兽的"异兽经"、"异书经"赠给长风。

▶ 小夕的背叛

离开俩口街，经过十三口，现在可以选择两条到长恨宫的路。一条是在十三口西南，经过红花径直接到长恨宫。也可以往东南走，经过糜山道和见月洞到蒙雾谷。在蒙雾谷遇见逃狱而出的柳平，这一次只有杀掉这个江湖大盗了(HP3000)。小夕在这里的石壁上发现了记载着一代剑宗宗师剑无痕的武功的字迹，长风习得"六合幻化"。经过这里，也来到了长恨宫。进入长恨宫，经过缥缈殿，到达玄阴殿。

九尾狐狸的大弟子唐素绫正在这里等着长风。可是长风万万没想到，一路相伴的小夕竟然就是九尾狐狸四大弟子的老四！此时他百感交集。小夕对长风已有感情，下不了手。长风打败唐素绫(HP4000)，习得"冰击咒"，正要杀她的时候，小夕挺身阻拦，唐素绫乘机逃跑。小夕恳求长风原谅自己。长风终不忍心，于是答应小夕继续留在自己身边。

▶ 重逢苏千雪

从东北方向出口进入洗髓泉。看见在泉中痛苦的千雪，小夕告诉长风，必须找到"黑色邪符"才能破洗髓泉。在缥缈殿最边箱子的上边找到了"黑色邪符"，洗髓泉被破，千雪脱身，小夕找到了千雪的骨灰坛，然后还找到一把伞给见不得光的千雪。现在可以离开这里去留山道了。注意，通往留山道的路在玄阴泉那个版面的下方，不在长恨宫外，把主选单关了多找几次。



重逢苏千雪

[第四卷]老人村之咒

▶ 与乌恒比武

长风来到留山道，遇见了白景丰的义兄姜得天，他要为弟弟报仇。杀掉这个土匪头子(HP4000)后，一直朝东南走，来到狂风坡。入口处有一石碑，小夕可习得"迷影咒"。前面就是老人村，小夕告诉大家此村全部都是老人，并且不能生育，因为他们受了九尾狐狸的妖术。再向前走，遇见了方术之，他请大家乘坐飞天灯，这是他专为找老婆而精心设计的。长风拒绝了，方术之说以后白天都可以在这里找到他。

一行先到上清宫，进入大厅，和灵思道长的徒弟乌恒对话。乌恒有点骄傲，自认道法一定比长风高，惹来小夕连连讽刺。于是，乌恒要求和长风在观花台比武。

进入老人村，在老人村东南方可遇唐悦，和他打赌若赢了(等级15以上就一定会赢的)，可练成"千头万绪"。如果在前面得到了神光图及古周文册，和梅务之对话可练成"寒冰咒"。进色老头家可得"澄光衣"，以后会不时遇到色老头的骚扰，每一次可得一百两，第三次打败色老头后，小夕练成"元疗咒"。白天到民宅一和老头对话可得"法华衣"。晚上到民宅四和老太婆说话可得"琉璃衣"。白天到民宅七与老头说话可得"米饼"。从老人村到百丈林，能在百丈林捡到鬼剑，千雪练成"鬼剑咒"。

向东北方向到了观花台，教训骄傲的乌恒(HP3500)。乌恒对师弟达到的成就相当佩服。现在他对长风的态度大为改变，两人一起回忆，想到道教七子只剩二子，不禁感慨。乌恒告诉长风，观花台后面，经过天光洞、土劳洞、灵木洞，便是狐狸的地盘。但是现在花精封锁了这条信道，要到香雪园找黄秀才写的三首诗才能让他们感动，让开信道。

▶ 香雪园找诗

先到老人村村长那里去拿到钥匙，村长在村子的西南角，门前有石灯。在村长那里拿到钥匙后，从西北方向到香雪园。进入香雪园，穿过大厅，来到花园。三首诗一首在东厢，一首在西厢。在西厢的一个箱子里得到苏千雪的宠物。第三首诗比较难找，在花园角落，那里也能得到香玉图，具体位置是靠近东厢那边，一个树林的死角。再次来到观花台，三人分别念了一首诗，花精深受感动，同意把路打开，并且告诉长风，这里的首领是小夕的三师姐夏溪玉。

▶ 玉阙关灭夏溪玉

开了两条路：西北通天光洞，东南通土劳洞。现在可以自己选择，如果走天光洞，先向西北方向走，在向东北方向到达灵光洞。如果走土劳洞，先向东南走，到底后转向在西南角上出口，也到达灵光洞。从灵光洞东南角出口到达无命崖。一进去，千雪打开一个木箱习得"水鬼咒"。到了方生道，若有斗光咒书可从一道白光中习得"神光咒"。在一个箱子里得到小夕的宠物。从西南角的出口到达玉阙关，在玉阙关终于看见夏溪玉。夏溪玉生性嗜血，长风把她(HP6500)打得魂魄俱散，永远消失。掉下的咒书可以让千雪练成"还魂咒"。小夕说从玉阙关到风陵村道路已被夏溪玉封死，现在只有回老人村另想办法了。

▶ 冒险乘坐飞天灯

原路返回老人村，到上清宫找乌恒帮忙。和乌恒对话后，小夕告诉大家，要找到狐狸，必须到忘情宫拿到绝阴宫的钥匙，再到镜水洞天打开绝阴宫才行。乌恒也不知道现在怎么才能到风陵村。小夕提议，去坐方术之的飞天灯！没办法，长风只有冒险。白天可以找到方术之，一段飞过高山的动画后，方术之竟然在高空说突然看见了自己的老婆，于是跳了出去(^0^)。现

在没有人会驾驶飞天[illegible]，在飞天[illegible]七武山的[illegible]间。[illegible]人一起走了出[illegible]山坡，晕倒了。……

[第四卷]鬼仙之附体

▶ 挑九寨沟

因为千雪是鬼魄，所以她[illegible]状态。当长风和小夕醒来，千雪告诉他们，因为被误会成九寨沟间谍，现在大家被关在风陵村杨家庄地牢中。不一会，有人来了，说庄主要亲自提审他们。长风向杨家庄庄主钦胆神龙杨仁解释，说这是一个误会，但是杨半信半疑。正好飞劫道长孔撤在庄上做客，他认出了长风，误会冰解。因为长风、千雪等人是生面孔，杨仁想到了里应外合破九寨沟的计策：只要九寨不能互相援助，就可以各个击破。小夕建议同时烧其粮仓，这样九寨就无暇它顾了。

于是，分配好小夕去贴“起火咒”，千雪去开寨门，其余人准备进攻九寨。来到百花寨口，小夕告诉大家已经成功贴好“起火咒”，孔撤念起咒语，九寨粮仓同时起火，千雪把寨门打开。杨仁等先冲了进去，孔撤也加入战斗队伍，和长风一起杀入九寨。

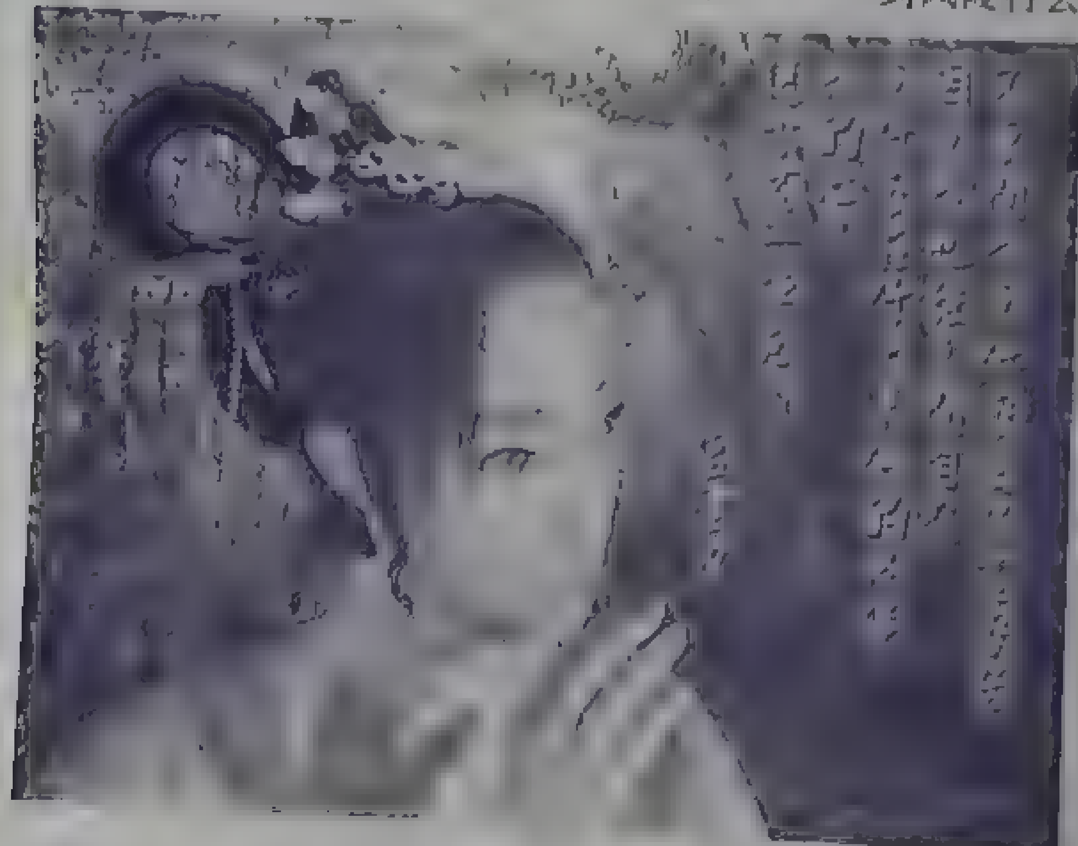
第一寨是百刀寨，击败了娄得天的老婆连赛花（HP6000点）。接着却意外遇见了冯化的属下郝蓉和左康，左康师承顽石道长，算是长风的同门师弟。他告诉长风，国师西门开山已经追到这里来了，冯化和他们走散，现在他们正在四处寻找殿下，然后离开了。打开一宝箱，习得“百刀咒”。你可以从地图上看到九寨互相连接，[illegible]了这一层，攻打九寨之时，你可以自已[illegible]攻打其[illegible]七寨的先后顺序，杀掉每个[illegible]寨主也可完成任务。

在本庄[illegible]西南找到[illegible]的儿子[illegible]（HP5500）；在血花寨中间找到杀[illegible]的仇人血骂子（HP6570）；在楚人寨的西南角找到[illegible]（HP5770）；在高火寨的东南处找到使用高火掌的怪人雷同行（HP6200）；同时长风习得“[illegible]”；在黑蝠寨西北角找到[illegible]（HP5400）；在霸王寨中间找到孔武有力的怪人丁铁银（HP5800）；在力刚寨东北方向找到拳法了得的方盛拳；最后在蓝枭寨遇见其寨主蓝仲宇，蓝仲宇拉拢孔撤不成，恼羞成怒。一番交战，众人杀了这个很厉害的土匪（HP10000），在他身上搜出咒书，长风习得“符录咒”。

这时杨仁率领大队出现，准备回庄，却听见一阵怪声，原来是鸟语人孙百通。九寨沟的人想借此人的特技和鸟王对话，借鸟放飞天，从空中打击风陵村，幸好这点子没有得逞，否则后果不堪设想。

▶ 过神鸟洞

杨仁回庄表示对长风等人的感谢，同时请出千雪和小夕，告诉了他们风陵村旁有个回琴村，因为村人欺负李月娥，全村被九尾狐变成飞禽的故事。长风决定要解除飞禽村的咒，让他们重新做人。和杨仁告别后，孔撤回去拿法器也暂时离开，小夕和千雪加入战斗队伍。



到风陵村去，杂货铺可买衣服给三位主角替换。白天与一老妇对话，再到告示牌找一女子，答1，得到“八荒战甲”。白天到民宅五和一男子对话，花300两买到“刀剑爪”。晚上到民宅三和一老头对话得到“情恨剑”。晚上到民宅四和一老头对话可以用800两买到“蝶恋花梳”，选择送给一位女主角。到村子东北方向的七武山，见到杨家庄二庄主杨世一，由于长风的事迹已经在风陵村传开，杨（HP8000）希望和长风比武。两人切磋了一下武功，然后一起研究风雷十七切。长风的一席话，让杨世一明白了一生琢磨不透的秘密——风雷十七切的第十七式“乍现风雷”，长风自己也学会了这一招。

离开风陵村，经过飞禽村，过九寨沟到神鸟洞。此地有神鸟挡路。小夕想到了孙百通，可以让他去和神鸟沟通啊。于是原路回到风陵村，在其西面找到孙百通屋。孙愿意帮忙，但是不想去九寨沟，而把“鸟语集”送给长风。长风学会后，再次来到神鸟洞，用鸟语请求通过，神鸟带他去见神鸟王，神鸟王知道原委后，要长风一定帮助飞禽村解开咒语。然后就可以通过这里，进入鬼仙洞了。

▶ 鬼仙附体

进入鬼仙洞，千雪感到很不舒服，突然她消失了！长风冷静下来，知道这是千雪在洗髓泉带的魔性，因为这里的百鬼夜哭使冲破了本性。到哀叹洞底部，找到了千雪，但是小夕提醒长风说这个千雪不对劲。果然她已经被鬼仙控制，打败魔化的千雪（HP13000），先把她的魂魄收入伞中，找到驱除魔性的方法再做计较。

▶ 绝阳宫钥匙

终于到了忘情宫，李月娥看见小夕和长风在一起，训斥小夕的背叛。长风希望李月娥交出钥匙和破了飞禽村咒语，说只要这样做，就可以化敌为友。李月娥直言做不到，并讥刺长风的不自量力，打败她（HP20000），得到了密室钥匙。

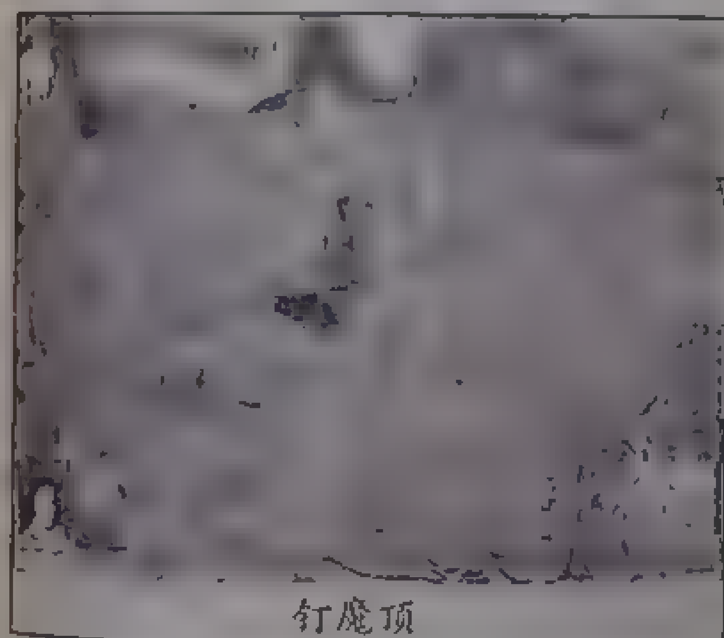
在房间顶部有密室，用钥匙打开它。进入密室，许多宝箱中上面一排左边那个的就是“忘情石”，毁去它，就破了飞禽村的咒语。最重要的绝阳宫钥匙，在房间右边墙壁中间处，是一隐藏宝箱，看不到，但是会有手拿状指示。其它宝箱可以不管，是各式各样的妖怪等着你（搞收藏？）。回到神鸟洞和神鸟王对话，神鸟王对长风十分感谢，更有许多恢复人身的飞禽村民感激下跪。长风把千雪魔性附体的事告诉了神鸟王，鸟王说可以到银树村的钉魔顶，用纸符人做法，把魔性[illegible]到纸符人身上去，然后毁去纸符人，一切就没有问题了。于是，鸟王[illegible]从空中把长风等带到了钉魔顶。

[第五卷]登天峰奇遇

▶ 竹简灭册之谜

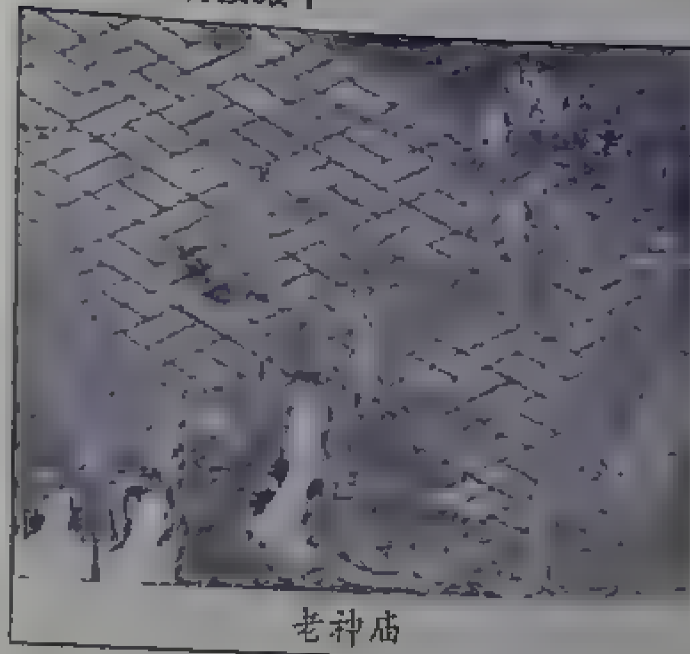
到了钉魔顶，但是自己身上没纸人，去银树大街买吧。

在银树大街杂货店记得买“玉如意”，后面用得着。白天到民宅九和一男子对话，可用6000两买到“石魂战甲”；白天到民宅三和一女子对话，可得到香蕉和莲雾。晚上遇见花衣神姑，小夕习得“风神爪”；晚上到民宅五和一耳聋老太对话，可以用800两买到“风梵妙镜”，任选一位女主角送给她。晚上到民宅七和楚澄衣对话得到“避劫衣”；晚上到民宅十和一男子对话可以600两买到“丝云照镜”，任选一位女主角送。到武器店买东西，老板会告诉你在天南山有一位老人的铸造技术非常高，那里会有更好的武器出售。


钉魔顶

到纸扎铺买了纸人（4500两）后，回到钉魔顶，长风做法把魔性传到纸人身上，然后把纸人（HP9000）毁灭。千雪清醒后，小夕把事情经过都告诉了她。长风发现钉魔顶的石壁上有字，在这个时候，突然出现了一个自称自己是“妙语连连的人”。妙语人告诉长风，字是上古文字，说的是掌管天、地、魔三界的道天、佛图、魔神三人在上古时代的一场战争。战争起源于魔神准备侵略天、地，而道天、佛图用竹简灭册把魔神消灭与此。并且妙语人作了一个奇怪的预测：“灭册出现，有人成魔”。

▶ 山衣洞救殿下

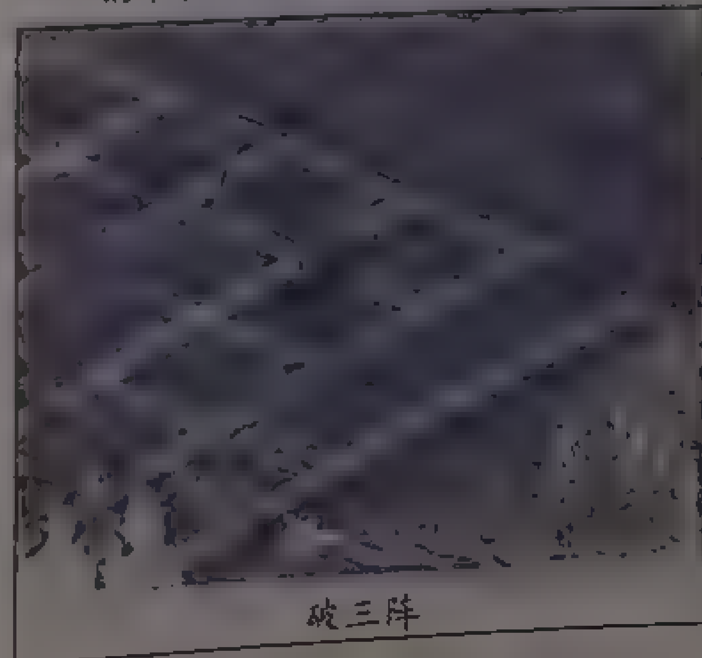

老神庙

回到银树村，遇见了左康，左康把长风带到了吕家庄。师叔孔宣也在，他向长风介绍吕承休元帅和两位儿子吕忠、吕通。原来殿下和郝家两父女失踪了，他们正在这里想办法。西门开山国师已经在天南战场摆下了三阵，他也在寻找冯化。因为用法咒搜索不到，说明殿下藏身之处很隐秘。吕承休分析了地形后，认为冯化应该在山衣洞。因为怕被国师的人跟踪，于是众人决定由吕忠、吕通率队伍到老林寺和老神庙去混淆敌人，而长风等人去山衣洞寻找殿下。

从采山道东北方向到银树大街（地图上没有画），现在可以到天南战场找铁匠制作兵器，三天后可取回兵器“天涯”。经过银树溪、断桥，到山衣洞。从山衣洞东南方向出口到洞内一，洞内一东南方向到洞内二，在其东南找到冯化殿下。原来冯化、孔宣已经和西门开山打了一架，发现这个妖怪国师厉害非常。一行在洞内发现了文字，冯化告诉长风这是以前黄衣道人的住所，长风从文字中习得“四方咒”。

▶ 天南战场破三阵

情节自动跳回吕家庄，孔宣等人看见冯化安全回来，很是高兴。不过大家都对西门国师不可思议的战斗力忧虑，孔宣认为如果自己和孔撤、长风联合，或许能够一战。正在这时，孔撤到了。他说自己经过天南战场时，发现西门开山已经摆下了“诛仙阵”、“万刃阵”和“落魄阵”。阵中宝物分别是“诛仙剑”、“戮天剑”和“兮心爪”，必须用“老子青衣”、“摧幡剑”、“纲古坛”分别破阵。小夕知道这三件宝物在三老地，孔宣等人让长风去寻找宝物，得到后到天南战场与大家汇合。出发前先到吕家庄的后院宝箱里拿“金令”，后面有用！


破三阵

出吕家庄，过银树大街到采山道。记得把采山道出来第二个宝箱里面的“金剑”也拿到。西南出口到老仙祠，白天到此，发现一副对联，知道要晚上利用月光寻宝。如果现在是白天，那么先去寻其它宝贝吧。如果是晚上了，千雪会发现月光透过天窗地上，出现一“闲”字，根据提示，打破木门取得“老子青衣”。

晚上经过采山道，会遇采花大盗，打败他得到1000两。从采山道东南方向出口到老神庙，有纸条告诉长风，必须要有“金令”，“金剑”和“玉如意”才可以得到宝物！此三件东西你应该都有了，走至神像下，使用玉如意得到“摧幡剑”。

由采山道东方向到汉墓城郊，经汉墓城郊东北方向出口到老林寺（地图画错了），到后院木桶旁，经小夕提示取得“纲古坛”（一个水桶？！）。过汉墓城郊往天南战场，可能遇见黄羽，得到“九幽战衣”。从汉墓城郊东南出口到了天南战场，遇见孔宣和孔撤，长风让千雪和小夕回避，自己和两师叔一起开始破阵。破阵就是要把三阵的压阵之宝都得到。经天南战场的东南出口到诛仙阵，使用老子青衣入阵，从西南角直接杀到东北角，在右边一个宝箱得到诛仙剑。东北角出口看见一片玉石，长风习得“化血咒”。接下来进万刃阵，使用纲古坛入阵，打开东北处一宝箱，得“戮天剑”。从东南角到落魂阵，使用摧幡剑入阵，到西北方向得到“兮心爪”。

▶ 冯化的阴谋

通过西北出口到百战碑，终于找到西门开山，和他对话，发现这人并不是想象

中的那么凶悲。西门开山倒眼长风可以破阵，并告诉长风，开山弘王爷杀了先王，而是冯化为了篡位，谋杀了自己的父亲。先王早有遗诏，决定不让太子冯化继位。冯知道后，盗得王玺又被父王发现，就用玉玺打死了父亲。事后被弘王爷看在眼里，他仓皇逃跑。弘王爷因握有遗诏，所以让利人承大统。

但是孔宣和孔撤根本并不信，只想和西门开山一战(HP59500)。打败他极其困难，他会变身，只有在化为蜈蚣时才会被有效攻击。西门开山临死，仍然在说先王驾崩的时候，头上有被王玺敲过的痕迹，而玉玺正是在冯化身上。突然！孔宣和孔撤被两支箭射倒，一看，正是冯化拿了的"乱羽飞红箭"！孔宣和孔撤恍然大悟，但是为时已晚，他们临终前嘱托长风把道教发扬广大，为他们报仇。

正在这时，千雪和小夕把在门口射黑箭的冯化抓住。长风刚要报仇，吕承休父子和郝家父女也赶到了。他们不信长风的话，以为他被魔性控制了。但是，突然孔撤站了起来！原来他穿了宝甲！一个活的证据在眼前，冯化知道抵赖无用，竟然劫持郝天生，郝将军悲愤失落，咬舌自尽，郝蓉乘机出手，杀了冯化。冯临死前，看到"复活"的孔撤原来是千雪附体假装的，大呼遗憾！

郝蓉和左康准备离开，再也不想过问世事，他们送了一本武林秘籍给长风，长风习得"箭啸长天"。把师叔的后事拜托给吕承休后，长风带着千雪和小夕离开了这伤心之地。

[第六卷|最后之抉择

▶ 竹简灭册的选择

场景转至登天峰，长风又遇妙语人，他让长风不要伤心。原来妙语他就是长风的顽石师叔，而道教玄尊司徒飞轩也破空降临。原来今天是司徒飞轩登天之日，他把道教掌门之位传给了长风，交给他代表掌门身份的玉如意。顽石也把自己的两样重要法器"仁龙剑"和"霸王刀"给了长风，教会长风"玄经咒"。司徒告诉长风：人皮诞书和石碑冥文已经出现，问他接不接竹简灭册？此时出现的选择会影响最后结局。

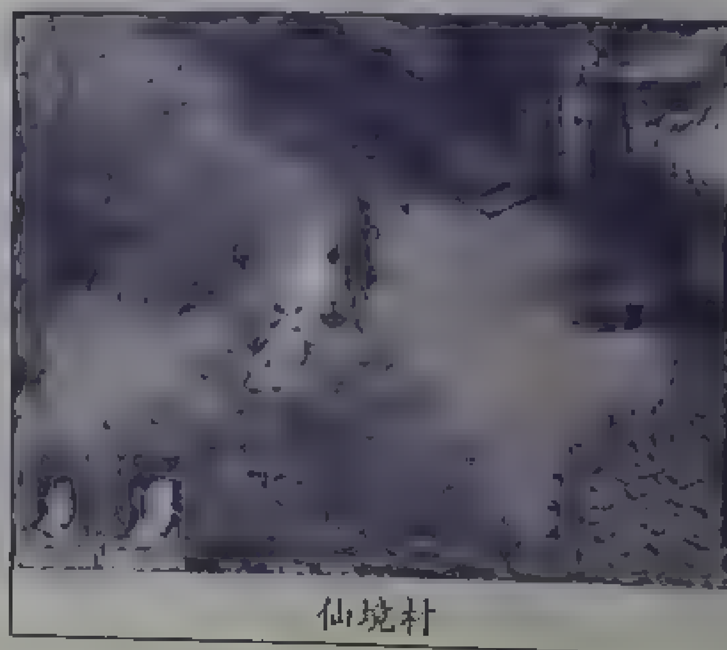
选择接受，师叔很告诉长风他将去灭魔，在灭魔的时候，将付出很大的牺牲，最亲的人和最爱的人都可能被牺牲。最后，他再一次告诉长风，要"舍得"。如果选择不接，灭册让顽石保管，司徒飞轩登天了。顽石告诉长风打倒九尾狐狸的口诀。

▶ 奇怪的仙境村

到了仙山道，小夕告诉长风过了仙境村就可以到境水洞天。这里的人们把九尾狐狸当天仙神女一样崇拜，所以要小心从事。而绝阳宫因为是一片浮岛，并不好找。在仙山道遇见故人马骏，他的女儿被九尾狐给抓走了，他请长风帮忙救回女儿。答应后，得到"盘古开天刀"。

到得仙境村，晚上上街会遇见人(其实是亡魂)。仙境村的人全部都是被九尾狐召回来的亡魂，但是他们并不知道自己已经死了。下面的一些剧情必须在晚上进行。

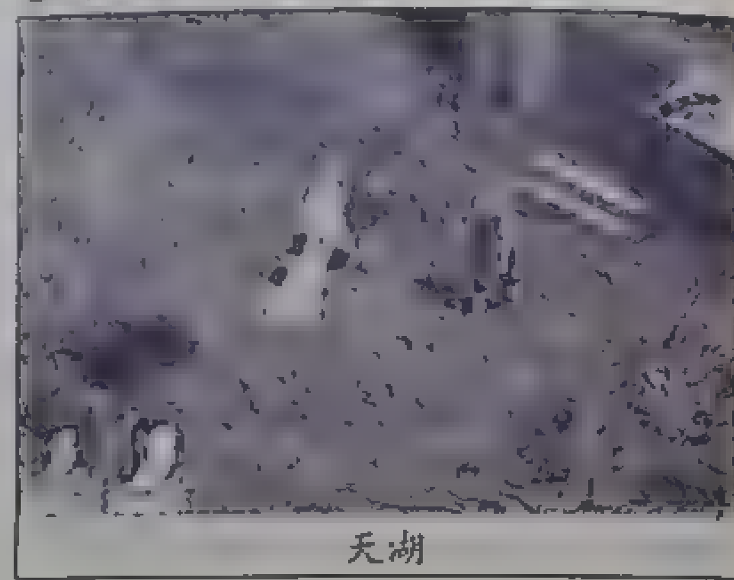
因为不知道境水洞天怎么走，到天湖找老酒樽，可是老酒樽装疯不答。到仙人庙，开一宝箱，长风习得"柱天咒"，进大殿遇见陆青瑶。原来一路留下的线索都是她所为，小夕问她为什么也背叛了鬼母。她说，女人的幸福都是因为情，鬼母使她丧失了幸福，鬼母认为每一个男人都是坏人，在这一点上，她永远无法和鬼母认同。同时她告诉长风，鬼母可以有九种化身，十分可怕，可说是天下无敌。陆又说起老酒樽，其实仙境村全村的死亡正是因为他喝醉后没有守好天湖湖水大闸，造成了洪水肆虐所致。鬼母需要人崇拜，于是就用法术把全村的亡魂召回。而鬼母的绝阳宫在云中，其必经之路境水洞天正是由对鬼母十分感激的老酒樽所守。境水洞天是全村亡魂的坟墓，到了那里解开迷咒，就


仙境村

会使全村人知道自己已死的事实。可是，老酒樽对鬼母的再造之恩的感激和他对过失的悔过却不可能让长风通过哪里。

▶ 老酒樽之死

陆青瑶离开后，长风回天湖找老酒樽。但是他对长风开导的话置之不理，只想用一辈子来偿还自己的过失。


天湖

晚上到魔窟，可以选择走仙亭还是刑罚台。从魔窟的西北出口到仙亭。开一宝箱，长风习得"翻天咒"，另一宝箱有"七彩丸"(等级加一)。由魔窟的正北方向出口到刑罚台。开一宝箱，千雪习得"阴风伞"。开另一宝箱，长风习得"南天咒"。两地皆通境水洞天。在境水洞天，会随机出现雷电，损失生命值500点。

在正东方向找到老酒樽，打败他(HP30000)。但他仍然不想让长风解开迷咒。长风坚信，这样的欺骗并不是对全村人的好，必须遵守天理循环的规则。解开迷咒后，全村人终于知道自己已死，有了当时痛苦的回忆，他们有的选择到地府报到，重修投胎，有的决定暂时留下。老酒樽羞愧不已，拔刀自尽。长风三人拿出钥匙，念起咒语，飞到了绝阳宫。

[第七卷|大结局

▶ 绝阳宫之战

在绝阳宫门口开一宝箱，长风习得"道光咒"。开另外一宝箱，小夕习得"参天爪"。顽石道长已经先到了，叮嘱长风小心，但他并不准备和长风一起战斗，因为还有其它事情要做。走到无尘殿的门口，小夕觉得实在愧对鬼母，选择了离开。进入无尘殿，终于看见了九阴鬼母，她正在惩治叛徒陆青瑶，陆青瑶临死前告诉长风死不可怕，只要还有希望。陆青瑶被杀死了，长风出奇地愤怒，而九阴鬼母根本就没有把长风放在眼里，打败她（生HP20000点）！！

胜利之后的长风却听见一阵冷笑传出，原来鬼母并没有死。狐狸有九条命，刚才杀死的只是她化身之一——狐仙，战斗还要继续。继续向里走，遇见了九尾狐的另外两个化身——双灵，她倾诉自己被林玄英始乱终弃，恩爱的时候甜言蜜语，知道自己是狐狸就乱棒相加，所以她要杀尽天下无情之人。而长风并不这样认为，谁对谁错，只有生死论成败，再次打败她(HP各22000)。

但是九尾狐仍然还有六条命，从西北方向的出口到狐仙殿，九尾狐的五个化身五形神出现，她告诉千雪爱情是假，男人可恨，情爱可笑，世界只有弱肉强食是真理。并且认为，小夕一到长风身边，长风就已经变心了，劝说千雪离开长风，回到这个无爱无恨无忧的绝阳宫。长风驳斥九尾狐，人生本有起落，但是自己心从未变过。千雪告诉九尾狐，它并不明白什么是真正的爱情，它的遭遇是因为自己识人不清，但是因此否定真情。爱情是自私的，但也是无怨无悔的，千雪自己的死亡却印证了长风的真情。长风和千雪已经认同两人是永世的夫妻，战斗吧！五行神HP各25000点，强大无比。可用金木土水火的方式去克，不然的话就用一些超强武功将它打死(笔者用的是四级的四方咒语)。

接下来出现进入玄楼或者秘楼的两个分支，玄楼和秘楼只会开一个，依玩家在游戏里对千雪及小夕的感情而定（主要是客栈对话，买东西送谁的选择)。对千雪好的话开玄楼；对小夕好的话开秘楼(事实因为游戏程序的原因，秘楼很难开启，不过现在有一打开秘楼通道的秘技。先同时按ctrl+f12呼出"密技模式"，然后输入resurrect，就会发现秘楼已开。前提是必须使用1.06版以上的游戏)。

◆结局一：宫云夕以死救鬼母；长风千雪终成眷属。

进入玄楼，在中部遇见唐紊绫，打败她(HP32250)。她临死之时仍然劝长风不要杀九尾狐。在玄楼西南方向找到九尾狐，九尾狐对长风破了其三千六百年的修行十分恼火，在三灵壁请出了三大圣灵，分别是金钢(HP50000)，修罗(HP20000)和罗汉(HP20000)，打败包括九尾狐(HP30000)在内的这四人！注意，罗汉会一直给其它人恢复生命值。正当长风要给九尾狐最后一击的时候，小夕跑了出来，挡住了这致命一击，九尾狐跑掉了。小夕希望长风不要怪她，然后就死去了。长风悲痛不已！

这时顽石道长妙语人出现，他找到了马家姑娘的尸体，原来洗髓泉的作用决不仅是洗去千雪的记忆，而是在制造魔神！马家姑娘正是龙族的后代，可以提供龙血，所以被杀害。也正是因为九尾狐在制造魔神，所以不能使九身相聚，不然长风绝对不是对手……现在顽石道长要千雪用马凝香的尸体还魂，然后他要继续去追杀九尾狐，阻止其成为魔神的阴谋。千雪用马凝香的尸体复活了，和长风开始了幸福的生活……

◆结局二：千雪之死；宫云夕照顾失神的长风。

前面长风选择拒绝接收灭册，现在进入了秘楼，从西北先到东北再到东南，找到了九阴鬼母。九尾狐对长风能到这里十分佩服，但无论如何是不可能避免这最后一战的，长风打败九尾狐(HP30000点)，它临死前用最后的力量突然吐出一颗内丹袭击长风，千雪飞身过来挡住！千雪的魂魄被这颗内丹打散，和长风永别了。小夕进来，只看到了失神而疯的长风，顽石道长背着马姑娘的尸体也到了，他本来是想用这尸体让千雪还魂的，但一切都晚了。顽石把长风托付给小夕照顾，自己还要去毁掉可能让人成魔神的洗髓泉……

三年后的天湖，小夕仍然照顾着长风，而长风只有听见"千雪"两个字的时候，才会出现一丝的笑容，他的眼里只有当年在对月湖与他谈心的那个千雪……

◆结局三：魔神的诞生。

▶ 慈云复活

前面长风选择接收灭册，同样是进入秘楼打败九尾狐，长风杀死了她后，把师父的骨灰倒在她身上，怪事发生了，慈云的骨灰慢慢的形成人形，他复活了！慈云告诉意外的长风：面前的石壁就是石碑冥文，上面写的是定魔册。而他身上带有人皮诞书，也就是人魔册。慈云吸得九尾狐的九阴之气，只要找到纯阴之体的龙血，就可以化成魔神。

长风大惊，这时妙语人顽石道长来到，他带着被救回的马家姑娘。没有想到，此人正是龙族后代。慈云抢过马家姑娘，消失了。顽石道长告诉长风，十几年前，老道祖和祖师爷为把掌门传给慈云还是自己争执不下的时候，慈云就偷袭过自己，把他打下城门，自己是装死才逃过一劫。祖师爷以为顽石自己让贤，就把掌门传给了慈云。长风为自己的疏失悔恨不已，现在要阻止慈云成为魔神的唯一办法，是必须到古画"仙宿丹青"里去找三位得道高人：若悟、若苦和黄衣道人，向他们请教除掉魔神的办法。小夕也在这时候出来，她对九阴鬼母的死非常伤心，因为一切都是慈云的一场阴谋，她要为鬼母报仇！

▶ 佛道合一

顽石道长把长风三人送到了古画"仙宿丹青"里面。在仙宿小道遇见了黄衣真人，他问他的老朋友——也就是长风的老道祖和祖师爷可好，得知这两位都已经登天而去时，不禁感叹时光变迁。长风把慈云成魔的事原原本本告诉了黄衣真人，问他该如何是好。黄衣真人让他先去找若悟和若苦，自己先想想。

过半山径，开一宝箱长风习得"八卦咒"，再过海角胜境，到世外亭又找到黄衣真人，他问了长风三个问题，随便怎么回答没有关系的。现在到世外亭去找若悟，他正在这里悟一块无字石碑。以前他问剑无痕的剑法怎么可以学到，剑无痕就让他来看这块石碑。长风问他怎样除魔，若悟说石碑还没有领悟，无法再去悟其它的事。那就只有等他悟出石碑来咯

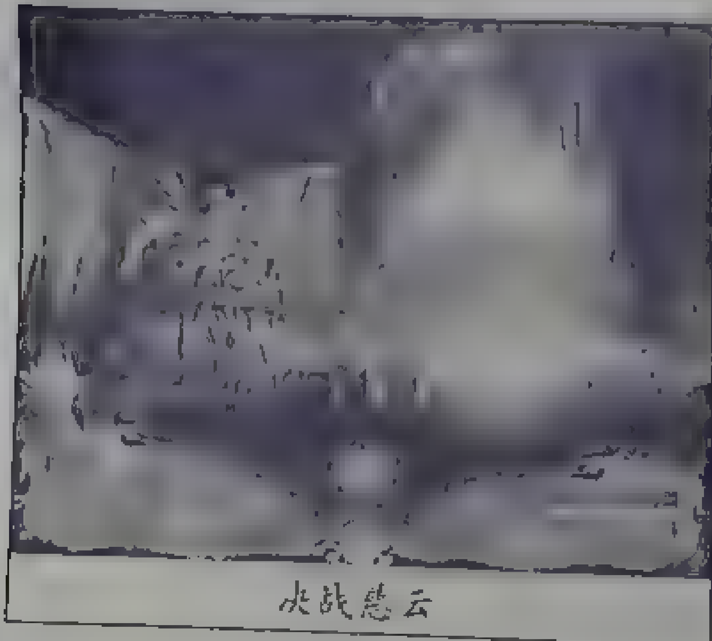
出去到海角胜境再回来，若悟领悟到第四境求死，但还是没有悟完；然后再次出去再回来，若悟悟到的境界都会提高一层。最后，他终于领悟到剑无痕让他看石碑的意思是：若悟自己学剑法是没有用的，他应该专心向佛！领悟到后，他就消失了

现在[illegible]人[illegible]仙山[illegible]世外地[illegible]，与[illegible]对话，[illegible]因为不能言语，必须由[illegible]代劳。黄衣道人这时也[illegible]了，他[illegible]说天魔必须佛道合[illegible]，需要两圣器或者两圣法。圣器是"盘古开天刀"和"万物初始剑"，圣法是道文和佛[illegible]。盘古开天刀用龙血开锋后就会爆出无敌威力了，而道文和佛[illegible]在他们心中。长风这时[illegible]道高人的帮助，到[illegible]，开[illegible]，[illegible]得"天眼光"。

到石壁前，长风[illegible]人[illegible]该怎么办。说到盘古开天刀，长风突然想到，其刀鞘可能就是万物初始剑，但是如何使其剑身现世呢？正在考虑时，黄衣道人[illegible]到。他把一件没有澄清的事情说清楚了，原来慈云本名林百恩，正是林玄英的生父。因为盘古开天刀而遭人追杀，最后迫不得已到道教来出家。当时的道教祖师爷为了避免纷争，把此刀沉入东海，后来马骏的一段奇遇，才使他重获此刀。但是后来剑无痕出现，他一人为其妻报仇，打败了十六派百七十一名武林精英。从此江湖人再也对其刀没有了兴趣，而开始追逐剑无痕的剑法。黄衣道人和小夕一起猜到，慈云现在很可能在其老家林家大宅，于是黄衣道人送长风一行到毛城，并一再告诫"圣器难寻，圣法难悟"

▷结局三(A)圣器灭魔神，长风幸福的生活。

玩家选择用圣器，可以不牺牲两位女主角。直接到林家大宅。到林家大宅的东楼遇见了顽石师叔，顽石到林家来找林百恩，却找到了《姿文金书》，其中记载了"万物初始剑"遇见魔神自动长出剑身，而"盘古开天刀"也会自动解除开锋！现在得到了这两样圣器，不要忘记装备哟！



决战慈云

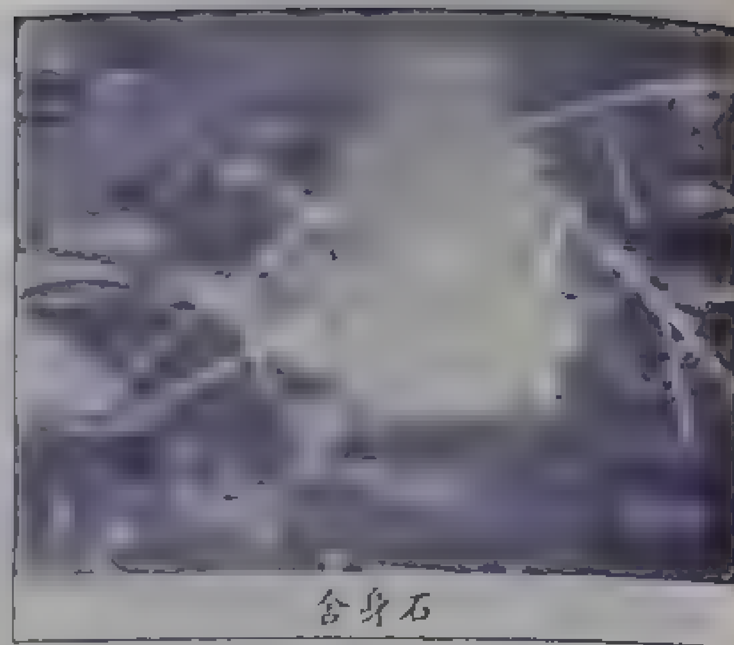
[illegible]西[illegible]，东北方向的[illegible]到洗髓泉[illegible]看见了已[illegible]成为魔神的慈云。他[illegible]说出了一切[illegible]都是其一手造成的：让自己的儿子和狐狸[illegible]，再让他[illegible]乱[illegible]，然后放九尾狐，造成其兽性大发；[illegible]长风是七世合[illegible]，专克九尾狐，所以杀了其双亲，阻止其结婚破[illegible]，造成了[illegible]；为了得到道教掌门的信物人皮道书，杀江北郭家全家，得到盘古开天刀，以其刀还得到了信任，杀顽石终成掌门！[illegible]十年，计划周密的阴谋终于使他成为魔神了！长风没有想到这一切竟是这样！准备与魔神慈云(HP75000)决战吧。这里是变态难度，大家作好心理准备！建议用道光咒，物品栏装备灭册

打败慈云后，长风看见魔神消失在空中，看见两位伙伴对他微笑。苦难终于过去了，长风释然。他们走出洞口，毁去洗髓泉，三人愉快地走向未知的未来……

▷结局三(B)圣法灭魔神，长风孤寂的后半生。

如果玩家选择用圣法。先到毛城那个广场，千雪会突然听见她母亲和父亲和她对话，慈云的劣迹惊动了阎王，阎王破例让千雪的母亲来告诉她，只有丢下一切牵挂，千雪和小夕轮回转世才能得到"轮回台"和"舍身石"两圣法，但是丢下牵挂又何尝容易？

到十三口，看到这个昔日美丽的地方是鬼怪横行，而潘玉和西美也已经惨死。这两位前辈的死彻底使千雪懂得：只有牺牲自己才能换回世界的美好。爱情固然美丽，但是生命中还有许多责任需要面对。三人站在了轮回台上，千雪没有牵挂地去投胎转世了，长风在那一霎那间领悟"佛图伽锁"。到闻风观大殿，小夕和长风回忆起昔日孔道长在这里和他的少主相见的欢喜，而结果最后竟是其少主结果了他的性命！小夕一路跟着长风，只是因为喜欢，却忘记了背叛，和自己情同手足的大姐，象母亲一样九尾狐都变成了自己的敌人，是不是把爱情放得过大了呢？爱到深处，就是能舍，情深至真，便是无求。到了舍身石里，向东走，可以直接到达中心。千雪走了，小夕也去了！



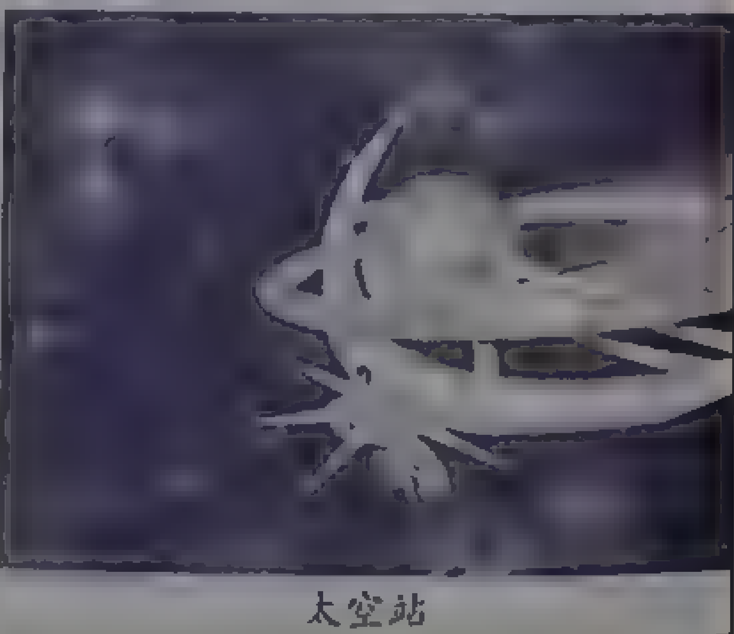
舍身石

长风再次领悟"道字真言"！

一个人了，没有了牵挂，到洗髓泉去和慈云决一生死吧！记得武功使用"道字真言"或者"佛图伽锁"，终于把慈云魔神消灭了，自己的一生竟然都是在他的阴谋中度过的，长风感觉无奈和叹息。最亲近的伙伴也离去了，长风毁去了洗髓泉，自己开始了孤寂的后半生。二十年后，千雪的转世紫雨柔找到了他……

▶ 隐藏剧情

从老人村到百丈林第一个岔路口，对面的密林处里有一条隐密的道路，只能看



太空站

见脚步能走，但不能看见路了。到了隐藏店铺时候，和老板对话。老板让你在(1)盘古开天刀和（2）天外天这两个中选择一个。选择"天外天"，老板说会有未来的一个太空站卖好东西。但是要进入，必须要有天之钥。选择给他10000两后，老板会把"天之钥"送给长风。到了"镜水洞天"的场景时，请到正南方向寻找前往太空站入口，使用天之钥到达太空站。和左边的机器人对话，可以买到两套价值3000元的内衣。右边的机器人处可以买到50000元的手机、20000元的蓝博刀和24000元的长枪，都是攻击力很强的武器。■

傲世三国乱世制霸方略

文/GLMOAUR　编辑/游骑兵

公元189年汉灵帝驾崩，皇室因争夺帝位而生内乱，皇亲国戚与宦官阉党互相倾轧。董卓乘机进京废立新帝，独霸朝纲，祸患天下，引起十八路诸侯纷纷讨伐。一时间，天下纷乱，豪杰蜂起，汉家江山，分崩离析。汉臣司徒王允设"连环计"使吕布杀死董卓之后，诸侯割据一方互相攻伐，拉开了空前混乱、奇谋纷呈的三国历史帷幕。正所谓天下纷争之际、英雄再造之时，群雄之中有三位豪杰于纷纷乱世脱颖而出，此三人乃是曹操、刘备、孙权。有分教：

何处望神州？
满眼风光北固楼。
千古兴亡多少事？
悠悠！
不尽长江滚滚流。
年少万兜鍪，
坐断东南战未休
天下英雄谁敌手？
曹刘！
生子当如孙仲谋。

入门篇

游戏的开场动画非常精彩，虽然缺少千军万马的宏大场面，但也恰如其分地渲染了金戈铁马的乱世风云，配上非常古典的背景音乐，确实值得一看。《傲世三国》的多人游戏模式支持局域网连接、互联网连接、直接串口连接和通过调制解调器连接的多玩家对战，如果你的计算机没有这几种联结方式或者一时找不到合适的玩伴也不必沮丧，因为在单人游戏模式下有一个模拟联机模式的游戏，允许玩家与AI在多人对战地图中进行对战，满足你自由战斗的欲望。此外，在单人游戏模式下还有一个选择战役的选项，允许玩家自由选择刘备、孙权、曹操三人任务模式下的不同关卡进行游戏，而训练教程则是指导新手玩家熟悉游戏基本操作的模式，如果没有耐心——读完厚厚的手册，不妨到训练教程那里去看看。

选择开始新任务之后，玩家可以从刘备、孙权、曹操三人中任选一人来进行游戏，开始在漫漫三国乱世中的统一征程。从总体上看，三人中以曹操一方的游戏难度相对比较小一些，大部分是在平原地形上的大兵团作战，有自己的根据地，而且开始就兵多将广，战略战术都比较单一；而刘备在游戏早期的关卡中不乏没有城池而苦苦支撑的场面，最恐怖的是还有千里走单骑、长坂坡这样以一敌百的任务，简直不像是一个即时策略游戏，更有一点ARPG的味道，需要玩家有极大的耐心和智慧，难度相对大一些。不过，游戏的挑战性越高，乐趣也是越多，所以笔者就最喜欢用刘备来在三国乱世中苦苦支撑，兴复汉室；至于孙权嘛，难度介于刘、曹双方之间，由于历史上东吴雄踞江东，依长江天险而北抗强魏，西拒蜀汉，所以孙权一方的任务中大多都需要依靠发展水师战船来完成战斗，因此操作烦琐，战术也更加复杂多变，对于喜欢以策略谋划取胜的玩家可能是个不错的选择。

不管玩家选择的是刘、孙、曹中哪一个，三方的第一个关卡都是训练关，指导玩家进行最基本的游戏操作。

和其它即时策略游戏不同的是，在游戏的操作界面中除了游戏视窗之外，在下方的左右两侧还各有一个小的地图界面，左面是城市地图界面，显示选定的城市全貌，旁边的城市按钮可以供玩家选择不同的城市；右面是国家地图界面，显示了地图覆盖的所有地区全貌，左面的城市在国家地图界面上都[illegible]会有城楼的标志。

游戏主视窗所在的位置分别标示在城市地图或国家地图之中，如果选定的目标在城市地图界面之中，那么在这个界面中玩家便会看到白色方框框选的范围即表示了目前游戏视窗所在的位置，而国家地图界面中则会有一个黄色的方框表示离开国家地图界面之前游戏视窗所在的位置，反之亦然。所以不管是在城市地图界面还是国家地图界面内，玩家都可以通过在小地图上点击鼠标左键快速将视野移动到相应的位置。

两个小地图之间的面板是目标信息面板，玩家选定任务或者建筑目标之后，相关的菜单信息即在这里显示出来，比如选择了自己一方的民夫，那么即可显示出该民夫的当前状态以及可以选取的指令菜单，如果选定的是武将，那么这一面板内将显示武将当前的状态信息和使用武将技、下马等指令菜单；相反如果选择的是敌方的人员或者建筑单位，则此位置将



招募武将

显示该单位的状态信息，诸如生命值、体力值、等级等等。如果玩家没有选取任何人员或者建筑单位，在地图内任何位置点击鼠标右键，则此位置将显示出主指令菜单。在这一菜单中玩家可以下达一些重要的国家指令，例如进行外交关系设定、查询当前所有武将信息、进行封赏和任命官员等等。

如果目前位置在城市地图界面之内，游戏视窗的右上角有资源和灾难信息，点击灾难信息按钮可以查看当前城市中灾难进行的程度，点击资源信息菜单则可以打开当前城市的资源状况菜单，显示所有的资源情况。游戏视窗正上方的数字表示当前我方的金钱总数，不管当前位置是在城市地图界面还是在国家地图界面都可以看到。

游戏的基本操作和《帝国时代》非常类似，都支持用鼠标左键选择单位，右键指定移动目的地或者动作目标。选定人员单位之后，可以动作的目标上游标的形状都会有比较明显的变化提示，例如选定了民夫之后，当游标移动到树林上方时即变为张开的手掌状，这时点击鼠标右键即可指令民夫砍伐木材，如果游标移动到可以进入的建筑物时，也会闪动提示民夫可以进入此建筑物。正在采集资源或者从事生产的民夫头顶都有相关的工作图标，表明他们正在从事的工作，比如伐木的民夫头顶会有木材的标志，而采集铁矿的民夫头顶则会有铁块的标志，可以允许玩家根据资源状况方便的调派人手。如果选定的是武将和士兵等作战单位，在单位的头顶脚下会分别出现一个不同的状态条，上面状态条表明此单位当前的体力状态，下面绿色的状态条则表明此单位当前的生[illegible]选定了作战单位之后，当鼠标移动到可以攻击的敌方目标上时会变成进攻图标，点击鼠标右键即可进行攻击。按住[CTRL]键也可以对友方目标进行强制攻击。


投石车

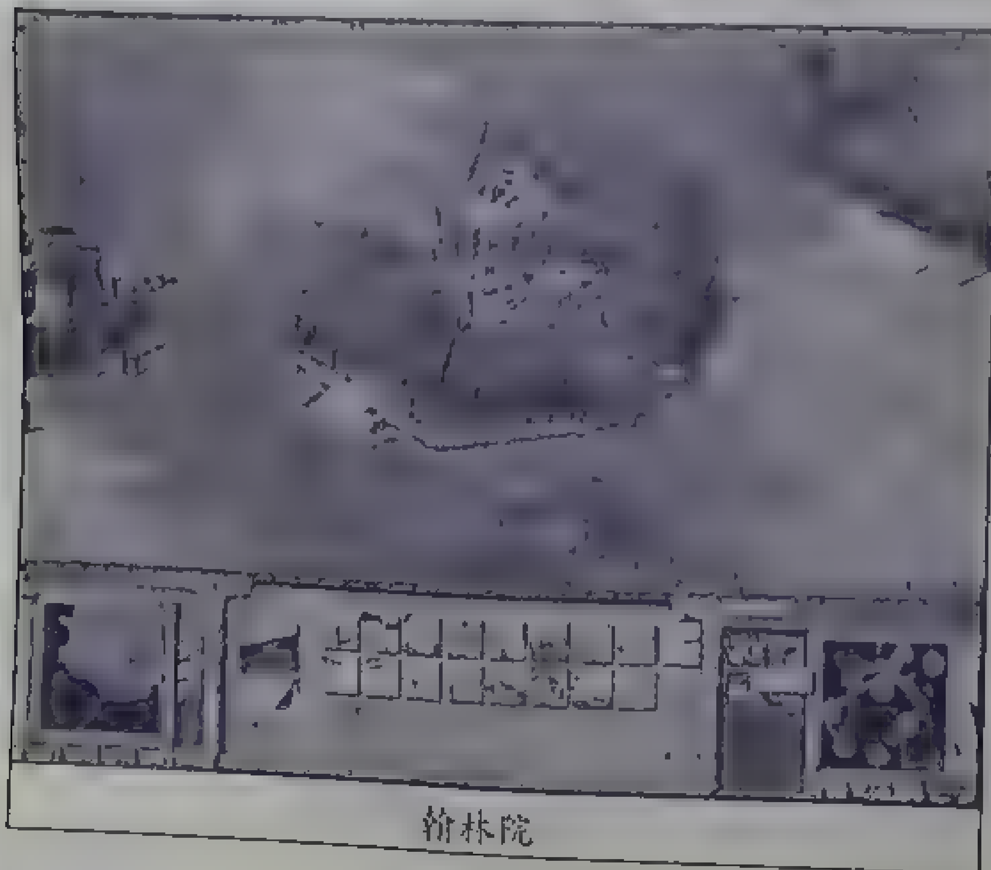
游戏中的建筑物都只能修建在城内，除了州府、驿站和城墙之外，其他的建筑物都可以在战斗中被摧毁。州府是调节一个城市税率的地方，而驿站可以招募到民夫，城墙上的城门可以设定为上锁和开锁的状态，在上锁时任何人员都不得通过，在开锁状态下则我方人员和友军可以自由通过。除此之外，刀兵营、农场、作坊、仓库和民居是任何城市一开始就可以修建的建筑物：

刀兵营可以训练最基本的兵种——刀兵，也可以将已有的士兵转职成为民夫；

农场是指派民夫在其中生产谷物和生肉的地方，每一农场中可以容纳五名民夫进入进行生产，当民夫进入农场后点击农场即可指派民夫进行不同资源的生产；

作坊是指派民夫生产食物和酿酒的地方，也可以容纳五名民夫进行生产；民夫采集和生产的所有资源都会被送到牌楼处，但是如果生产地离牌楼比较远的话，为了不影响生产的速度，就要修建仓库来容纳这些资源了；

至于民居，相信任何一位玩家也可以想到是用来增加城市中的人口上限了，只有有了足够的民居，城内才可以容纳更多的民夫进行生产。


翰林院

当一个城市修建了农场和作坊之后，再点击民夫你就会发现现在可以修建翰林院和兵器坊了，翰林院是研究科技的地方，而兵器坊中则可以生产各种作战装备。游戏中可以在翰林院研究的科技包括了生产类、战斗人员属性类、作战装备属性类以及高级装备等等，而兵器坊和农场以及作坊一样，也需要指派最多五名民夫进入才可以进行生产，一开始能够生产的作战装备只有云梯和辎重车，在翰林院内研究了相关的高级装备之后，兵器坊还可以生产投石车、孔明灯等作战装备。

在研究了四项科技之后，翰林院即可进行升级，升级后的翰林院不仅可以研究更多科技，而且城市中可以修建的建筑物也会相应增多：当翰林院升级到第二级之后，城市内可以修建马厩以喂养马匹，修建客栈以招募武将，修建船坞以建造战船，如果此前城内已修建了刀兵营，这时就还可以修建枪兵营和弓兵营。马厩和船坞这一类的生产性建筑内都要指派民夫进入其中才能够进行生产，船坞进行生产还必须在城内的江面上搭建一个码头。当翰林院升级到第三等级之后，城内还可以修建寺庙进行祭祀、修建市场与商队进行贸易。

好了，现在已经把一个即时策略游戏的基本元素说得差不多了，另外还要提到的一点是游戏中有一个修补佛像的设定，地图内到处都有一些散落的佛像头，玩家可以指派民夫去收集，然后安装到那些没有头的佛像上，就可以得到一笔随机的奖励。这些没有头的佛像大多在城市地图界面中城墙外面的树林中，以前奥世工作室的制作人员曾透露说修补佛像可以使城市有更高的科技力，因此可以获得更快的科技研究速度，但是实际上在游戏过程中并没有这样的感觉（我曾经修补了六座佛像，科技研究速度并没有明显的加快）。所谓的随机奖励也几乎全部是金钱，传说中可能得到一队士兵的情况在笔者征战三国的经历中还从未出现，不知道是不是自己运气实在太衰的原因（编注：出现其它奖励的情况在联机模式下较常见）。

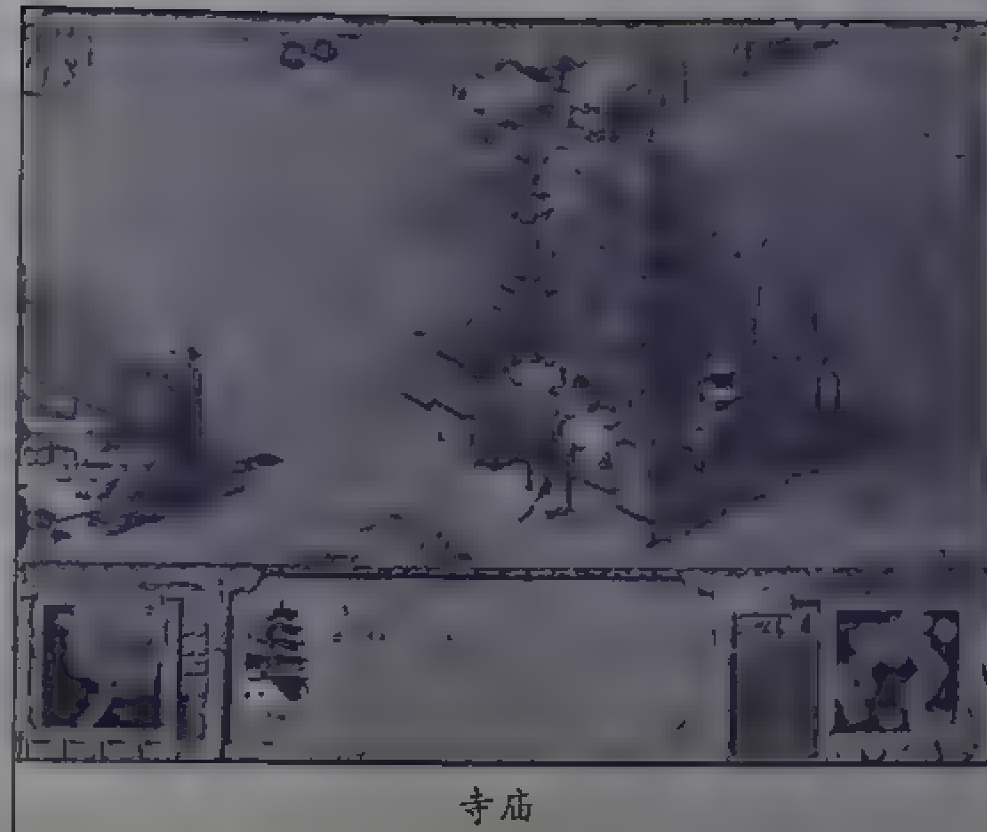
进阶篇

三国乱世是一个奇谋纷呈、韬略武功并重的年代，《傲世三国》中策略游戏的成分也比其它的即时策略游戏更加浓重，因此仅仅了解了游戏的基本操作，能够训练一支部队并不一定能够成就你治国平天下的雄图伟业，一些更加巧妙的策略和手段也是需要了解的了，所谓"夫未战而庙算胜者，得算多也；未战而庙算不胜者，得算少也。多算胜少算，而况于无算乎！"希望下面一些引玉之见对你的三国之旅能够有所帮助。

国政

所谓国政即是指游戏中除了生产和军事之外的其它所有内容，包括了任命和封赏官员、进行外交、赈灾以及祭祀等政治活动，涵盖了《傲世三国》中策略游戏的内容。之所以首先提到国政，是因为虽然这部分的内容在游戏中并不构成最主要的游戏元素，但是却对整个局面的发展和战争的形势起到了至关重要的作用，孙子兵法上说"上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下攻城。攻城之法，为不得已"，在战争中如此，在《傲世三国》这种具有高度策略性的即时策略游戏中同样如此。

游戏中引入了国运、民心、声望、外交、灾害、祭祀等经营要素，全面影响你的作战能力和持久程度。所有这些经营要素都相互影响，形成复杂的网状链接关系，作为君主，必须平衡多种要素，任用合适的官员，搞好各方面的经营工作，才能为战争与征服提供强大的保障：

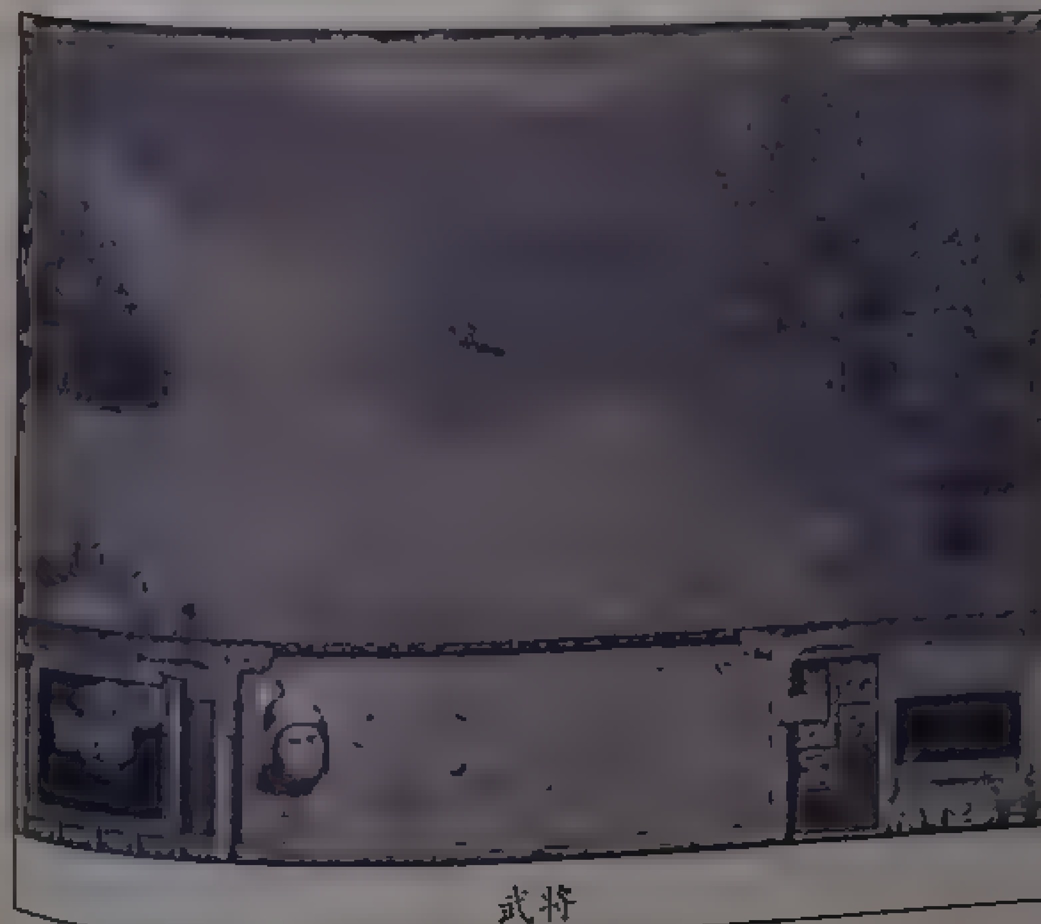

寺庙

国运与君主的声望以及灾害的发生频率息息相关，同时还会间接影响武将和士兵在战斗中的表现，同时君主的声望以及民心高低又可以影响国运，此外祭祀活动也可以增加国运；

民心则直接影响了城市中人口的多少，从而影响城市的税收，当民心过低时，城内从事生产建设的民夫有可能会消极怠工甚至发生暴动，严重影响城市的发展水平。君主的声望、国运以及税率和治安度都对民心有显著影响；

另外，君主的声望还对外交活动的成功率和武将的忠诚度有重要的影响，君主声望越高，外交活动的成功率和武将的忠诚度也越高；

游戏中设计了多种灾害，包括旱灾、涝灾、瘟疫、地震、盗贼等等，旱灾和涝灾可以大幅度降低城市的生产水平，使农场和作坊的产品减少，瘟疫使城市中的人员单位减少，而地震则降低建筑物的HP直至摧毁，盗贼的发生则直接引起资源和金钱减少。另外，所有的灾害都会使城市的民心降低，导致人口减少，而人口减少的城市税金收入也会相应减少，因而影响城市的发展。灾害发生还会直接降低国运以及君主的声望，从而影响军队的士气和民夫的生产效率。盗贼可以通过增加城市的治安度得到有效的防止，其他的灾害也可以通过祭祀活动和研究某些科技来抵制。


武将

总之，每一种经营要素都影响了其他几种不同的要素，一个经营上的不慎有可能导致一连串多米诺骨牌效应，引起灾难性的后果。

从玩家的角度而言，影响经营要素最直接的手段便是任命武将为合适的长官来提升城市内各种经营要素的管理水平。在游戏中，玩家可以分别任命治安长官、科技长官、政务长官和祭祀长官。

治安长官可以提升城市中的治安度，有效的防止盗贼和暴乱的发生，治安长官的能力与武将的武力和忠诚度成正比，所以任命张飞、许诸等猛将作为城市的治安长官可以比文官收到更好的效果；

任命科技长官可以提高城市的科技力，加快翰林院中科技的研究速度，科技长官的能力与武将的智力相关，所以任命诸葛亮、周瑜等谋臣为科技长官可以得到比较快的科技研究速度，这一点在游戏中非常明显，另外在某些任务中，只要任命了合适的科技长官，即使翰林院没有升级，在翰林院中也可以研究到更高一级的科技；

祭祀长官主管城市中的祭祀活动，当城市中修建了寺庙之后便可以进行祭祀活动了，如果没有任命祭祀长官，在寺庙中只能进行民间祭祀活动，民间祭祀活动消耗的香火数和物资较少，但是主要作用是缩短灾害发生后持续的时间。任命了祭祀长官之后便可以进行官方祭祀活动了，这类祭祀活动消耗的香火数和物资比较多，但是作用巨大，可以恢复所有人员的体力或者生命，或者在有效期内使农场或作坊的产量加倍等等，甚至可以提升国运；

任命政务官员可以进行外交活动，游戏中的外交活动包括了支援、进献、离间、结盟、解盟等五种。支援是指将本方的士兵转变为盟军士兵，支援盟友作战；进献是指向送给其他君主物资，可以向盟友或敌对君主进献；离间是指当地图中存在两个以上的敌对君主并且彼此结盟时，可以挑拨二者之间的关系，促使其解盟并开战；结盟和解盟想必就不用多解释了

吧"政务官员的智力对外交活动的成功率有相当的影响，所以任命智力较高的官员能够显著提高外交活动的成功率，当然，君主的声望和玩家的运气也是不可小视的影响因素。在实战中，支援在单人任务模式下几乎没有什么用得到的地方，但是在多人联机对战时非常重要，使组队玩家之间的配合方式更加多样化，能够在友军困难的时候及时给予援助。进献和离间成功率非常小，而且意义不大，所以大可不必在上面浪费时间。结盟和解盟的最终成功率也不高，但万一成功，可以轻松混入敌人城内直取州府，可以算是一道暗器吧

除了任命官员之外，游戏中还有一项管理指令是封赏。封赏是指按照游戏中提供的汉代官制给你的手下武将一个官职，或者赏赐一定数量的金钱，封赏可以在一定程度上提升武将的忠诚度，增强在战斗过程中的表现，不过大多数时候实在看不出来封赏前后有什么不同，所以玩家大可不必浪费宝贵的金钱，最多有空的时候给人家一个空头衔就足够了

和《帝国时代》系列一样，游戏中的科技升级线路可以按照两种思路进行，如果玩家要快速解决战斗，那么早期应当以升级战斗人员属性为主，提升生产能力的科技只要研究第一级的"斗鸡"和"佃客"就可以了，研究第一级的战斗人员属性"运兵"、"东山兵"、"五禽戏"和"走索"之后迅速升级后继续研究战斗人员属性，此时作战单位的能力已经相当可观了；如果即将面临的是持久战，那么研究可以应当以提升生产能力为主，其中又应该优先研究加快民夫移动速度和负载能力的"斗鸡"、"弹棋"、"佃客"、"营户"等为主，其次研究增加农田和作坊产量的"太寿阪"等，确保可以充足的资源负担后期的大兵团作战。不管玩家选用的是什么样的科技发展路线，高级战备中第一等级的投石车都应该尽快研究，既可以帮助守城，在攻打敌军城池的时候也可以收到事半功倍的奇效。

唔……策略管理的内容差不多就这些了。如果玩家在对战时采用闪电战的策略要迅速摧垮对手，策略管理似乎并不突出，但是对了单人的任务模式、或者持续时间较长的对战模式下，策略管理的作用才开始显现。在我方双方都发展到后期时，适当的祭祀和外交活动可以为玩家赢得宝贵的喘息时间，节省大量的资金，合适的科技发展路线更对中后期的战争形势有着举足轻重的作用，这一切都有赖于玩家通过官员任命，进行国家祭祀等管理活动来加以调控

生产

资源的采集和生产是所有即时策略游戏中最为关键的一个环节，在《傲世三国》中，由于引入了多种资源物资，所以平衡生产能力的分配也更为复杂和烦琐。游戏中除了金钱之外共有六种资源，分别是谷物、生肉、木材、铁、食物和酒，木材由民夫砍伐树木获得，铁由民夫到铁矿中采集得到，谷物和生肉在农场中生产获得，食物和酒都是以谷物和生肉为原料在作坊中生产得到，金钱通过城市及村县中税收获得。此外，在修建了市场之后，所有的资源都可以在市场购买得到，或者也可以出售来换得金钱。



详细的帮助说明

资源的采集和生产不能采用完全平行进行的模式，相对来说最基本也是早期最重要的资源是木材和谷物，是招募民夫的基本花费，而早期民夫的多少从根本上决定了一个城市的发展速度。招募一个民夫需花费20谷物和20的木材，而一个没有升级的民夫一次可以砍伐24的木材，根据树林距离牌楼的远近，差不多一个民夫将木材运回牌楼的时间可以供玩家招募到三至四名民夫，所以开始至少三名或者四名民夫砍伐木材才能满足不断招募民夫的需要。这样的劳动力需求仅仅通过游戏开始时已有的民夫数量显然是无法满足的，幸好我们还可以利用已有的士兵

如果是在联机对战的情况下，一般开始时玩家麾下会有刀兵、枪兵、弓兵各一名，可以派一士兵出城探开地图，然后指挥二到四名民夫砍伐木材，一个民夫建造一个刀兵营，让剩下的两名士兵转职成为民夫，同时在牌楼招募民夫，这样你手里就有总共六名或者七名民夫了，除了砍伐木材的三四名民夫之外，剩下的三名民夫可以指派一名也去砍伐木材，一名探开城内的地图（重点是寻找铁矿的位置），另一名民夫则赶快建造农场，而这时你的木材数量应该已经能够满足招募民夫和修建建筑物的需要。农场建成之后，早期应至少指派四民夫进入生产，开始不要生产生肉，全部设定为生产谷物，这样才能够满足持续招募民夫的需要。后期招募到的民夫要不断增派去砍伐木材，在离牌楼较远的地方修建仓库

有了足够的民夫应付生产和建设的需要之后，接下来就要为军事训练进行资源准备了。铁是训练最基本的刀兵所必不可少的资源，开始派出去探开城内地图的那个民夫最主要的任务就是找到铁矿的位置，在游戏所提供的联机对战地图中，铁矿的位置通常离牌楼都比较远，所以最好在找到铁矿之后在附近修建一个仓库，可以同时指派民夫前来采集铁矿和砍伐木材。注意在寻找铁矿时要沿着城内的山壁寻找，通常城内都有两到三个铁矿，可以同时派民夫开采，满足后期升级和训练士兵的需要。训练一个刀兵需要20的铁，而未升级的民夫一次可以采集24的铁，所以至少需要5到6名民夫在一个铁矿中工作才可以满足早期持续训练刀兵的需要。不过除非玩家要迅速消灭对手，游戏初期一般并不需要大量的训练士兵进行战斗，所以指派三到四名民夫采集铁矿足矣。训练了少量的刀兵之后，如果有武将的话，玩家这时候可以派武将领着刀兵出城在国家地图界面中寻找并占领各处村县。有了军队之后，维持士兵的体力就必须要消耗食物，而经过战斗的士兵更需要酒

……恢复生命，所以这时……的劳动力分配了

首先建造一个作坊，指派民夫进入开始生……如果在游戏初期并没有进行大的战斗，可以……

城镇中的人口数量和税率都有关系……般税率的高低直接影响一个城市或者村县的民心高低，而民心的高低又影响了城镇中的人口数量。所以调整税率需要……

抢占村落

占据村落

……所以初期修建民居时宁愿指挥民夫……探开远一点的地方再放下去。另外……的建筑物——包括船坞、马厩、兵……指派在其中进行生产的民夫越多，生……就会越快，所以在实战中玩家应该根……需要灵活的分派民夫到不同建筑内……

军事

……引入了消耗和体力的概念。《傲世三……战斗最大特点就是易守难攻，象《星际……和《帝国时代》一样的早期 Rush 非常……一队刀兵千山万水的到达敌军城市……体力根本不是敌军满体力的一半刀……所以除非有绝对的数量优势，否则想……去突袭敌人。带辎重车补充物资以维……体力也是一个华而不实的设计，不仅……而且在实战中运送物资的民夫很容……少量的散兵游勇就打得到处跑，很难……所以在这种情况下最实用的战术使……练大规模的骑兵部队。建造马厩喂养

吧？政务官员的智力对外交活动的成功率有相当的影响，所以任命智力较高的谋臣能够显著提高外交活动的成功率，当然，君主的声望和玩家的运气也是不可小视的影响因素。在实战中，支援在单人任务模式下几乎没有用到的地方，但是在多人联机对战时则使组队玩家之间的配合方式更加多样，在友军困难的时候及时给予援助。进成功率非常小，而且意义不大，所以在上面浪费时间。结盟和解盟的虽然不高，但万一成功，可以轻松混入敌取州府，可以算是一道暗器吧。

除了任命官员之外，游戏中还有指令是封赏。封赏是指按照游戏中按官制给你的手下武将一个官职，或者数量的金钱，封赏可以在一定程度上的忠诚度，增强在战斗过程中的表现，不过大多数时候实在看不出来封赏前后有什么不同，所以玩家大可不必浪费宝贵的金钱，最多有空的时候给大家一个空头衔就足够了

于单人的任务模式或者持续时间较长的对战模式下，策略管理总是得九分重要了。在敌对双方都发展到后期时，适当的祭祀和外交活动可以为玩家赢得宝贵的喘息时间，节省大量的

或者四名民夫砍伐木材才能满足不断招募民夫的需要。这样的劳动力需求仅仅通过游戏开始时已有的民夫是显然无法满足的，幸好我们还可以占用已有的士兵。

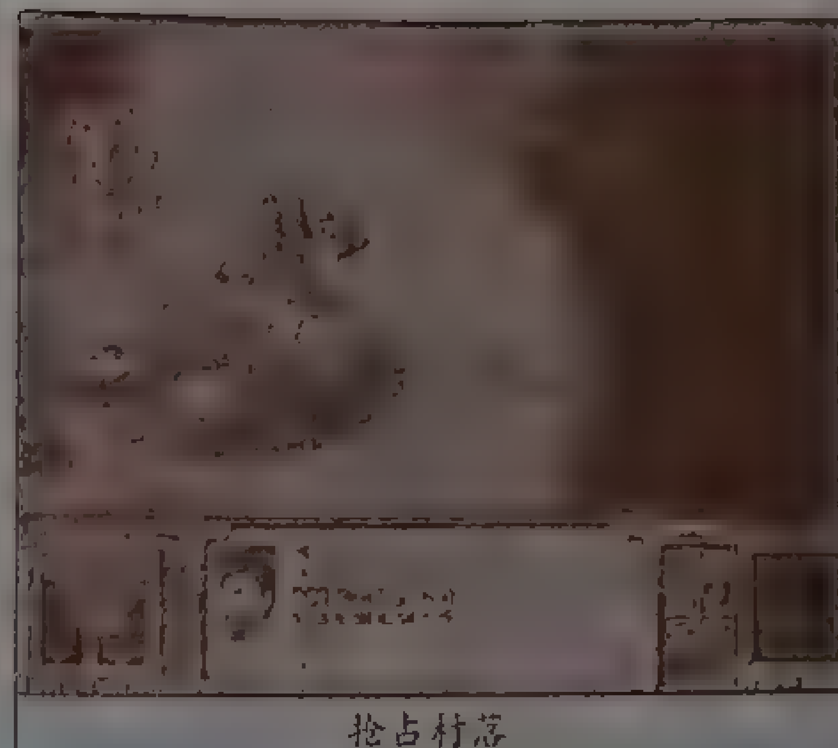
和《帝国时代》系列一样，游戏中的科技升级线路可以按照两种思路进行，如果玩家要快速解决战斗，那么早期应当以升级战斗人员属性为主，提升生产能力的科技只要研究第一级的“斗鸡”和“佃客”就可以了，研究第一级的战斗人员属性“运兵”、“泰山兵”、“五禽戏”和“走索”之后迅速升级后继续研究战斗人员属性，此时作战单位的能力已经相当如果即将面临的是持久战，那么研究以提升生产能力为主，其中又应该优先民夫移动速度和负载能力的“斗棋”、“佃客”、“背户”等为主，其次研田和作坊产量的“太寿版”等，确保可资源负担后期的大兵团作战。不管玩是什么样的科技发展路线，高级战备级的投石车都应该尽快研究，既可城，在攻打敌军城池的时候也可以收倍的奇效。

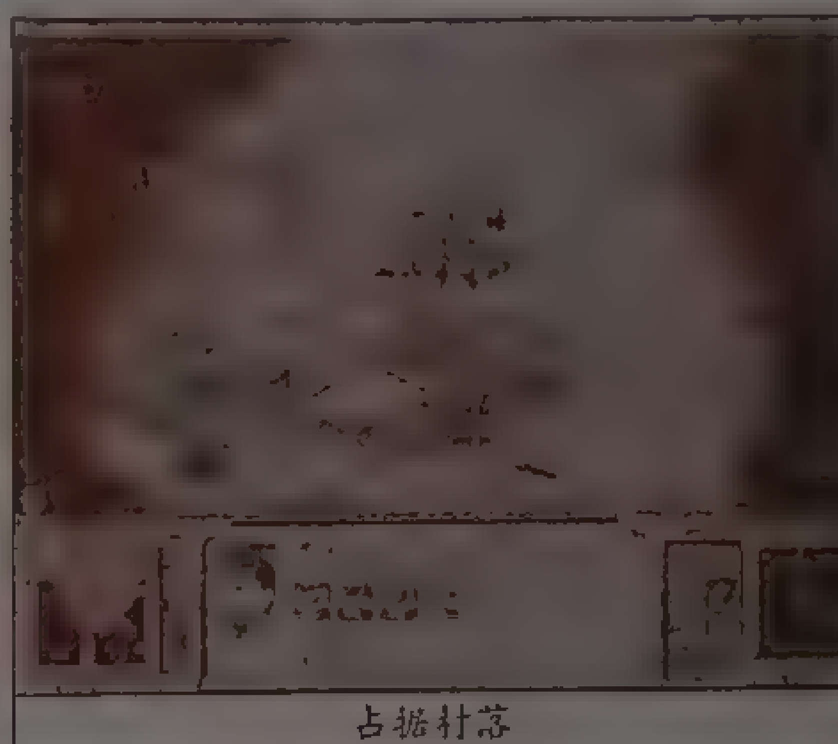
唔……策略管理的内容差不了。如果玩家在对战时采用闪电战术速推垮对手，策略管理似乎并不突出

来恢复生命，所以这时候需要调整城市的劳动力分配了

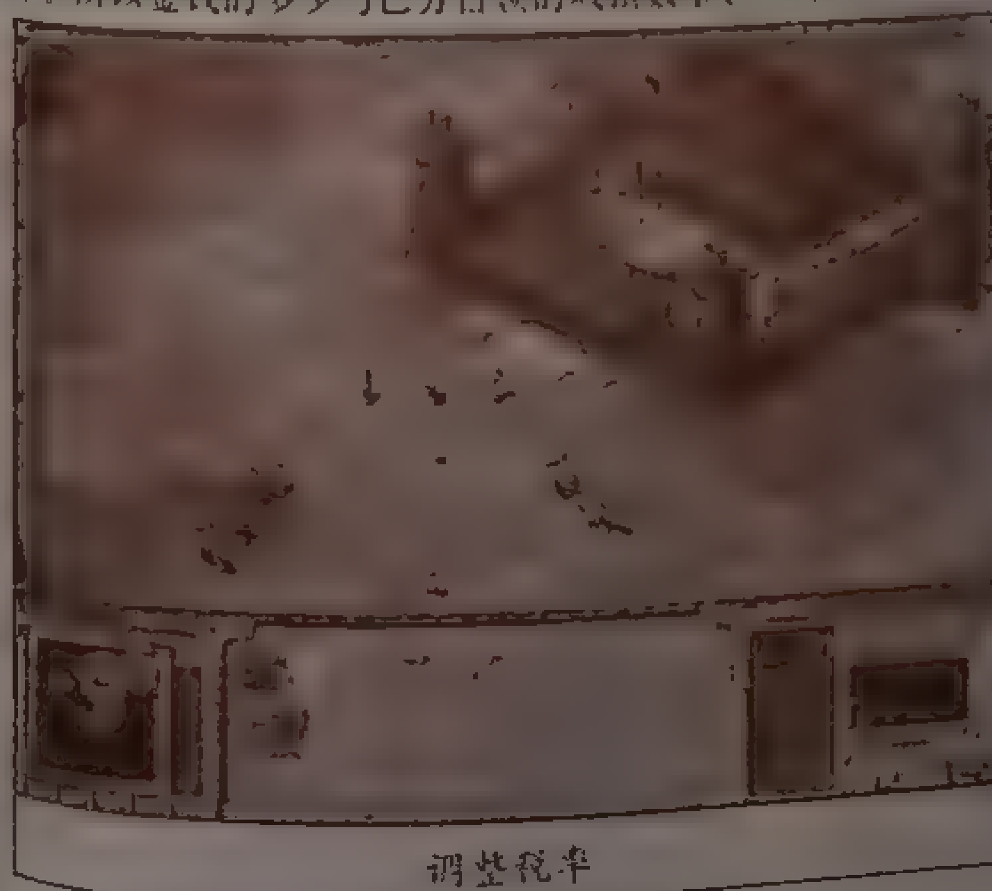
首先建造一个作坊，指派民夫进入开始生产。如果在游戏初期并没有进行大的战斗，可以不必急于生产酒，让两到三名民夫在作坊内生产食物足以维持一队刀兵。农场的生产也需要调整，因为在作坊生产四单位的食物需要消耗三单位的谷物和一单位的生肉，生产一单位的酒需要消耗一单位的谷物和一单位的生肉，因此城市中至少要有两个拥有五名民夫生产的农场才能同时满足招募民夫和作坊生产的需要。两个农场中民夫的分派大致可以是：一个农场四民夫生产谷物，一民夫生产生肉；另一农场三民夫生产谷物，两民夫生产生肉。这样的配比基本能够满足城市发展和军队维持的需要了。后期有需要不断进行战斗时，酒的消耗会显著增加，这时需要增派民夫在作坊中酿酒，大致的分配比例是三民夫生产食物、两名民夫酿酒，当然，玩家还需要根据具体的资源情况随时对农场和作坊中的民夫进行调配，比如后期如果积累的食物和酒较多，但用以招募民夫的谷物却相对不足，可以指令作坊中的民夫从事其他工作或者训练成士兵，这样便可以逐渐积累谷物了，以后随着城市规模的扩大，可以相应增加农场和作坊的数量，但总的比例应该维持在两到三个农场和一个作坊的水平。

另外在生产方面还应该注意金钱的获得，《傲世三国》中科技研究和翰林院的升级、招募武将、训练士兵都需要用到金钱。在游戏中金钱是通过城市和城外村县的税收获得的，所有己方占领的城市和村县都可以自由调整税率，所以金钱的多少与己方占领的城镇数量、城镇中的人口数量和税率都有关系。一般税率的高低直接影响一个城市或者村县的民心高低，而民心的高低又影响了城镇中的人口数量。所以调整税率需要掌握一个微妙的平衡，因为高税率虽然会有带来较高的收入，但是如果税率过高会引起城镇人口的显著流失，流失人口的村县等级会降低，相应的税收不但不会增加，反而可能减少。如果这样的情况发生在城市中，后果可能会更加严重，因为民心的下降，民夫可能会消极怠工甚至发生暴动，严重影响己方的发展水平。所以一般而言，游戏开始的时候应该尽可能早的派人马出城寻找村县，同时适当调高城市的税率。根据经验，如果城内任命了治安长官，游戏初期可以将税率调高到30%，一般不会发生暴动，后期城镇较多时可以再把城市的税率调回到15%的水平。城外的村县要尽可能多占领，税率在30%比较合适，如果是距离敌军城市比较近的村县，因为敌人会不断派兵前来争夺，所以最好在占领后把税率调高到60%到70%的水平，人口流失就流失，尽可能在短时间内搜刮一空，给敌军留些残垣断壁，让他们尝尝坚壁清野的滋味。金钱对敌我双方的后期发展都非常的重要，所以对城外村县的控制可以说是游戏中最重要的战术之一，真可以说是“得村县者得天下”。


抢占村落


占据村落

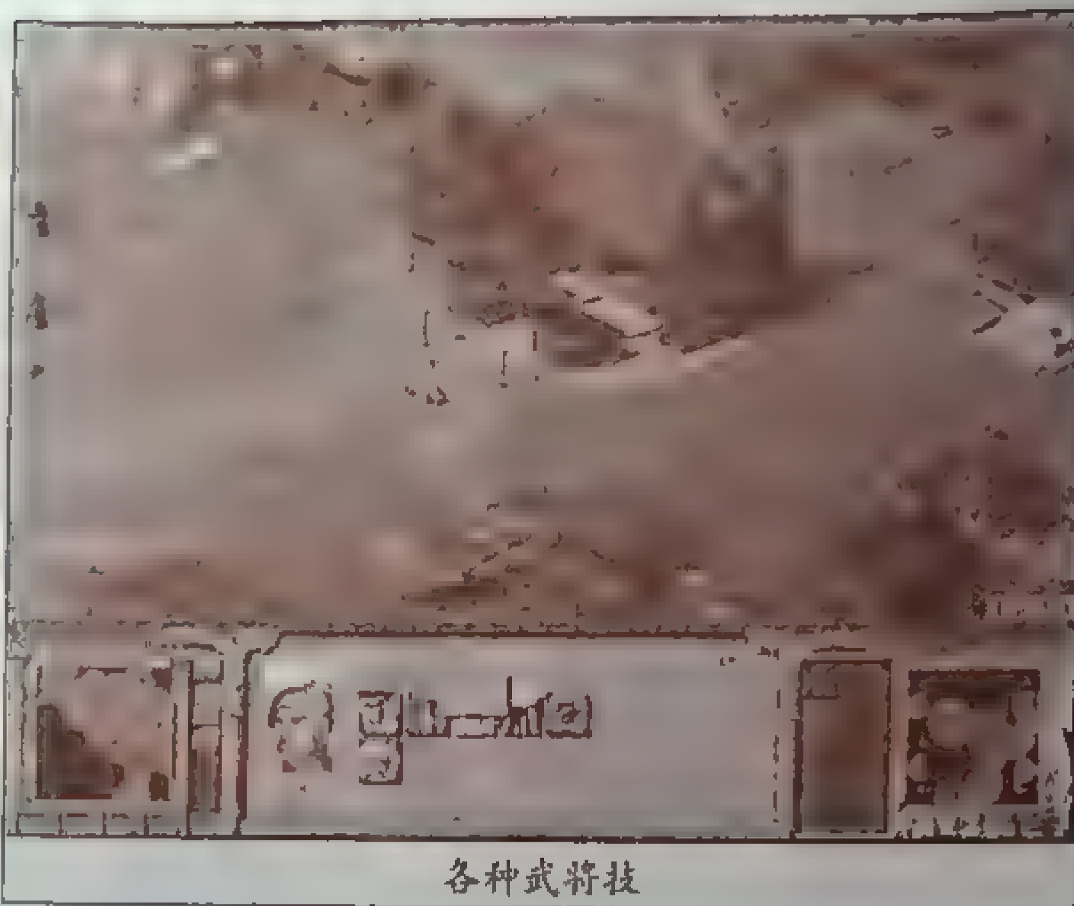
另外再说一说修建建筑物的事项，不知道出于什么原因，游戏中的各种建筑物占地面积都相当大，所以城市中有限的空地实在容纳不下太多的建筑，玩家一定要象个市政工程师一样精心规划才行。游戏初期农场和作坊应该尽可能的修建在牌楼附近，而民居则要尽可能的修建在偏僻地段，早期修建民居的时候一定要避免这样的情况，因为城内大多数地带没有探开，露出空地的也就是牌楼和州府附近的地方，有的玩家顺手就把民居放在了牌楼旁边的“黄金地段”上，事实上这样的布局会令后面的资源生产有事倍功半的难堪局面，所以初期修建民居时宁愿指挥民夫多走几步，探开远一点的地方再放下去。另外所有生产性的建筑物——包括船坞、马厩、兵器坊等，指派在其中进行生产的民夫越多，生产的速度就会越快，所以在实战中玩家应该根据具体的需要灵活的分派民夫到不同建筑内进行生产


调整税率

军事

由于引入了消耗和体力的概念，《傲世三国》中的战斗最大特点就是易守难攻，象《星际争霸》或者《帝国时代》一样的早期 Rush 非常困难，因为一队刀兵千山万水的到达敌军城市后，剩下的体力根本不是敌军满体力的一半刀兵之敌，所以除非有绝对的数量优势，否则想都不要想去突袭敌人。带辎重车补充物资以维持军队的体力也是一个华而不实的设计，不仅操作烦琐，而且在实战中运送物资的民夫很容易被对方少量的散兵游勇就追得鸡飞狗跳，很难形成规模。所以在这种情况下最实用的战术便是尽量山寨大规模的骑兵部队，建造马厩喂养

马匹后配备给士兵不但可以增加军队在地图中的移动速度，减少行军途中的体力损耗，同时每一匹马还有60点的生命值，杀死骑兵之前必须先杀死马匹，所以配有马匹的士兵相当于增加了60点的生命值，战斗力自然更高了，而且在用战船运输士兵时，骑兵的马匹并不另外占据单位空间，所以训练骑兵当然就是事半功倍的事情。



各种武将技

攻打敌军城池的时候，用云梯实在是一件很麻烦的事情，很容易被守军破坏，还会害你损失云梯上的士兵。最实用的攻城招数是用弓箭手或者投石车消灭守在城头的弓箭手，然后破门而入；如果敌军城市中修建了市场，攻城时也可以跟在敌方商队的后面混进城去，消灭守军；当然如果是用数量较少的军队偷袭敌人城市，也可以带云梯到没有守军的城墙位置搭云梯进城，偷袭州府或者破坏生产性的建筑，迟滞敌军的发展。当敌我双方实力相差无几时，强攻敌军城市只能是下下之策，可以占据周边村县从经济上压榨对方，将敌军兵力引出城野战，这样双方在体力消耗上可以说处于相当的程度，只能看哪一方的军力较强了。《傲世三国》中消灭敌军势力的方法非常简单，只要攻破对方城市中的州府就可以了，而且攻破州府之后敌军城市中的所有生产力全部转化为已方生产力，因此在攻打敌军城市的时候注意尽可能不要杀伤民夫或者破坏建筑物，所谓"用兵之法，全国为上，破国次之；全军为上，破军次之"正是此意了。

相对于攻城而言，在《傲世三国》中守城可以说是相当的简单了，因为"先处战地而待敌者佚，后处战地而趋战者劳"。最省力的方法是造一架投石车放在城门后面，设定为主动进攻，前来攻打城门的敌军便会被打得一个不剩，再在城门附近放五、六个民夫，他们会在城门受到攻击后自动修复城门，这样的防线很难被突破。如果城内有市场，可以在敌军攻城时将城门设定为上锁状态，那么敌军就不能够浑水摸鱼了。如果敌人用投石车或者弓箭手来攻城，那就只能用弓箭手配合投石车与敌军比火力了，最好再在城门附近放上一队刀兵或者枪兵，防止敌军用天神鸢运载士兵登城。如果已方有等级比较高的文官就更爽了，让文官守在城门附近使用"地火"武将技，简直可以一夫当关，万夫莫开。

《傲世三国》中的作战单位大致可以分为三类，分别是士兵、武将和作战装备。士兵包括了刀兵、枪兵和弓兵，刀兵是最基本的兵种，而枪兵和弓兵是在翰林院升级之后才可以训练的兵种。没有经过任何升级的情况下，枪兵的攻击力最强，刀兵其次，弓兵最弱，同时刀兵的防护力最强，枪兵次之，弓兵最弱，但枪兵生命值高达100，刀兵为90，弓兵只有60，综合考虑战斗力最强的应该是枪兵。所以在游戏中最强的兵种组合应该是用枪兵配备马匹组成的枪骑兵配合一定数量远距离作战的弓兵，因此游戏进行到后期应该全力训练枪兵和弓兵。

《傲世三国》中的武将攻击力非常强大，在单人任务中，游戏初期的四、五员武将绝对能够消灭掉敌军三倍数量的刀兵和弓兵，而且武将积累经验值可以升级，升级后的武将可以学到新的武将技，所以游戏时一定要注意保存等级比较高的武将。合理的使用武将技可以有意想不到的效果，所以在操作战斗时要注意使用空格键暂停的功能，利用暂停的时间选择武将并安排使用武将技，同样熟悉快捷键也可以让你迅速使用武将技。武将的"吸血"、"开天"、"陷阱"和文官的"补血"、"地火"等武将技都非常有用，尤其是武将的"开天"和文官的"地火"。"开天"可以用来大致打开地图中的一定区域，对了解敌情非常有用，而"地火"则是除了投石车之外最好的防守手段，尤其是在有水战的情况下，可以让文官在战船上火烧敌军战船和岸上的建筑，很实用

游戏中的作战装备虽然都是参考了三国魏晋时代的科技，增加了许多富有中国特色的古典装备，但是感觉仍然没有摆脱《帝国时代》的老套路，最实用的仍然是投石车。所有的作战装备都在兵器坊中生产出来，辎重车和云梯一开始就可以直接生产，其他的装备则需要通过翰林院中的高级战备一项研究后才能在兵器坊中生产。投石车为第一等级的科技，所以在游戏初期就可以迅速研究并且建造出来，经过升级的投石车不但移动速度快，发射频率快，而且攻击距离远远超过弓箭手，所以在守城或者攻城时都非常实用。在有水战的情况下，如果你城内的码头被敌军战船用弓箭封锁而无法修建战船，那么投石车是唯一能够让你摆脱困境的强助，极端一点说，傲世三国中的战争可以算是某种意义上的"投石车战争"了。如果有水战，楼船是同样需要研究的高级战备，不过楼船是在船坞中制造。楼船与草船相比，不仅可以运载更多的人员单位，而且移动速度也更快，不仅可以增加军队的规模，而且可以节省征战途中消耗的体力，所以如果玩家要指挥主动进攻的登陆作战，最好要在建造了楼船之后再开始出征。除了投石车和楼船之外，其他的作战装备都只是可有可无的东西，霹雳车只是升级后的投石车，三弓床弩威力远远不及投石车，而天神鸢一次只能运载两名士兵，用来攻城简直就和送死差不多，最多只能弹射少量士兵到敌军城内骚扰一番，孔明灯的设计虽然很有意思，但在实战中毫无意义，不值得浪费资源。

说了这么多，想必诸位玩家对《傲世三国》中大致的经营策略已经有了一定的认识，总之作为一款即时策略游戏，最重要的是平衡资源生产和军事战争之间的关系，《傲世三国》中虽然多了经营策略方面的内容需要玩家慎重决策，但仍然没有摆脱这样的思路。如果你是《帝国时代》或者《星际争霸》中的老鸟，想必不用费什么劲就可以平定三国乱世，成就一方霸业；如果你是刚刚接触即时策略游戏的新手，也请不要犹豫，到三国时代的连绵战事中去检验自己的政治和军事才能吧。■

美洲征服 图解战术指导(上)

文/DIABLO Ⅱ　编辑/东东

上手篇

单人战役菜单简介

单人战役菜单(图－01)分为两大部分，在



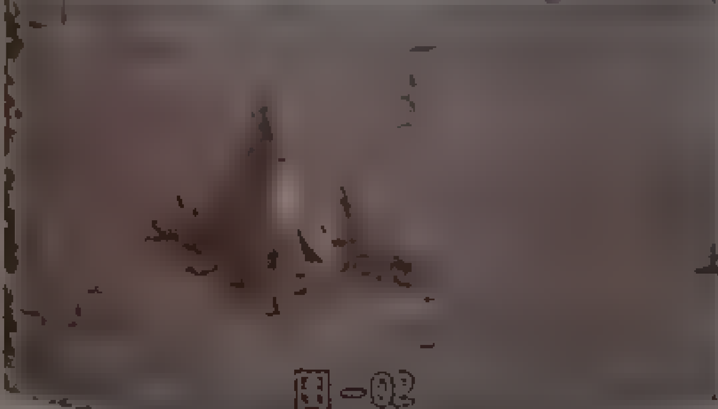
图－01

左边的四个小图标是训练关任务，而位于中间的则是主要战役任务，按照种族的不同分为四个部分。根据游戏的推荐进行顺序，应该是按照逆时针方向，依次为印第安土著人、墨西哥人、逃犯和美国。

训练任务一

控制位于地图南方的印第安酋长向北移动，沿途招揽四个印第安人。前两个人为男性战士，他们可以进行伐木和采矿的工作。后两个为女性，她们可以进行建筑和种植的工作。性别与工作挂钩是本游戏的特色，虽然他们的衣着不同，但是从画面上还是比较难进行分辨，最好是通过点取他们以后的语音进行区别。

到达北方那个被四杆旗子围住的区域以后，让两个女性印第安人在这个区域建造一个主帐篷(Chief' s tepee)，然后安排两个男性战士到附近的树林伐木(图－02)。采集了100个单位的木材以后，任务完成。

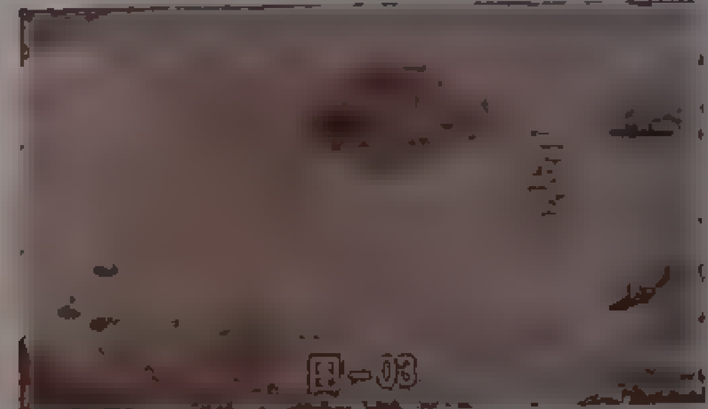


图－02

训练任务二

让女性印第安人找个开阔的地方搭建一个谷仓，然后在附近开始种植粮食，同时让男性战士开始伐木。如果你嫌慢的话，可以点击主帐训练多几个女性印第安人，随着人口的增长，可能需要搭建休息帐篷(Sleeping tepee)。最后让两个弓箭手进行勘测地图，本游戏的树林是可以穿行的。

收获了150单位粮食以后，搭建一个训练帐篷(Training tepee)，然后另外训练三个弓箭手。集合所有五个弓箭手和一个女性印第安人过河到地图东边，直到看见几头野牛。让女性印第安人搭建一个畜牧场(Animal processing)，然后让弓箭手围猎野牛(图－03)，采集牛



图－03

肉。杀光这几头野牛之后，本关任务完成。

训练任务三

先在树林边搭建伐木场(Wood processing)，安排伐木工作。收集了200单位的木材以后，再搭建一个畜栏(corral)。然后让酋长或者弓箭手到营地西边的树林处，用鼠标右键点击那里的一匹野马(图－04)。把马骑到畜栏旁边以后下马，然后让马进入畜栏。现在可以在伐木场建造雪橇(Travois)，同时安排妇女进行种植，采集粮食。在地图最南边还有一些野牛，可以进行围猎，加快粮食的积累速度。

做好雪橇之后，让弓箭手到地图东边，驯服那里的五匹野马。现在弓箭手成了骑射手，让他们向地图北方移动，同时让雪橇使用跟随指令跟在他们后边。到了地图北边的一座仓库(图－05)，让弓箭手杀死守卫那里的几个敌



图－04

图－05

人，然后选择雪橇，右键点击仓库，雪橇就会自动运送武器回营地，任务完成。

训练任务四

首先让二个骑射手把马骑到畜栏旁边，然后下马，让马进入畜栏，接着在伐木场开始建造三个雪橇。做好雪橇之后，选取雪橇，然后把鼠标移到帐篷上，等出现蓝色旋转状图标以后，单击右键，雪橇就会把帐篷卷起来，卷起所有帐篷，把所有人员及雪橇撤到位于地图南边的营地。

把帐篷放下来，然后让男性战士开始在营地东北位置的矿场采矿(图－06)，其间可能需要建造一个黄金仓库(gold warehouse)，但是要用雪橇把仓库里的金子运回主帐(选取雪橇后，右键点击仓库)。同时开始种田采集粮食，训练战士。在营地南边还有几头野牛可以利用



图－06

[illegible]

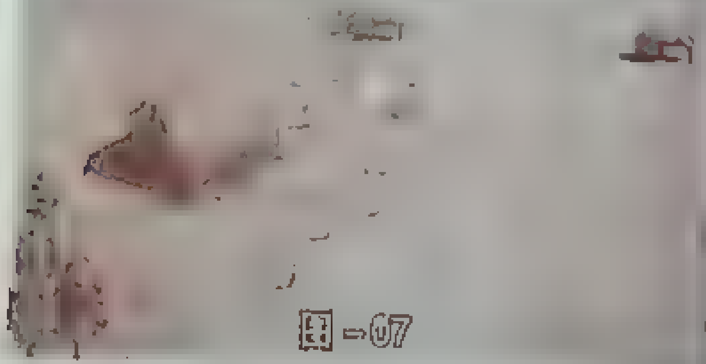
印第安人篇

任务一：苏族的起义 The Santee Sioux Uprising

任务简介： 1.找到并摧毁五个殖民者的仓库；
2.进攻位于地图西北部的小镇，摧毁所有房屋；
3.首领 Litter Crow 必须生存

先在地图东北角的营地搭建一个畜栏，然后开始建设：种田、伐木和围猎野牛。接着在营地西边的山岸处的金矿进行采矿。

积蓄力量，等大约有十个弓箭手以后，从中间的道路过河，向西南方向搜索。殖民者的仓库都是孤立的，每个仓库大约有3个卫兵，一拥而上消灭卫兵，然后拆毁仓库(图-07)。在地图南部有一个敌人殖民地，没有什么士兵防守。可以让几个弓箭手拆毁这里的房屋，其他弓箭手躲


图-07

在附近的树林里。等敌人的工人或者牛仔过来支援的时候，伏击并消灭他们。敌人在地图东南部有一个防卫相当严密的军营，尽量不要靠近那个区域。在战斗中注意夺取敌人的战马，让自己的弓箭手骑上去，变成骑射手。

拆毁所有的5个仓库以后，把所有兵力集结到地图西北处的小镇外边。让普通弓箭手在树林里埋伏，然后让骑射手（普通弓箭手无法做到）在小镇西边隔着围墙射击镇子里的建筑或者农民，吸引对方的士兵和牛仔出来，然后让埋伏的弓箭手消灭他们。

消耗敌人的战斗力量以后，就可以冲进小镇，杀光农民，拆毁所有的房屋。除了两间仓库不能拆，其他都可以。等所有的房屋都被拆毁以后，任务完成。

任务二：北帕雷特河之战 The Battle on the North Plate River

本关首先的任务是拆除位于营地北边河


图-08

流西岸的四座了望塔（图-08）。先建设好营地，同时训练士兵。本关我方可以训练长枪兵，他们的攻击力比弓箭手高不少。在采集营地北边山区的金矿时，要注意派兵保护，小心牛仔的偷袭。

等有了大约20个士兵以后，让他们从地图中央的位置过河。然后沿着河岸往西走，先进攻对岸的了望塔。拆毁了望塔以后，里面还会出来二个火枪手。对了望塔的进攻将会伤亡很大。

拆毁对面的了望塔以后，然后准备对付河流营地这侧的两座塔。此时应该积蓄多一些力量，最好有两队。一队从树林里对了望塔发动进攻，另外一队则在树林里埋伏起来。

拆毁了四座塔以后，接受第二个任务，阻止殖民者的大篷车队进入北方营地。殖民者的车队将会从地图西边，沿着树林中间的道路过来。把士兵埋伏在树林里。等车队接近，一队引开护卫的敌军士兵，最好把他们引到树林里进行战斗。另外一队摧毁大篷车。

最后的任务是刺杀敌人军官 Collins，阻止他进入地图西北方的营地。把所有的士兵都派到那个营地周围的树林里隐蔽起来。不要试图进攻这个营地。

如果敌人的部队始终不过来，那么就耐心点等待，同时积蓄力量。如果金子不够，就派兵摧毁殖民者在地图北边的一个营地，那里还有一个未开采的金矿。最后可以派两队士兵由西北营地外边，沿着道路往东搜索，直到碰见一伙敌人，把他们都杀光，就完成了任务。

任务三：红云战争 The Red Cloud War

任务简介： ①送15匹马给盟友 Sioux 在地图南方的营地；
②保护盟友的主帐不被摧毁；
③不得攻击北边的贸易站或者杀死那里的殖民者，否则敌人将会派来大批援军。

先开始建设营地，在搭建了基础设施以后，最好派一两个女性进入位于地图南部的盟友营地，并在那里搭建训练帐篷。我方的营地在相当长一段时间内不会遭到敌人进攻。在我方营地里有一匹野马，把它弄进畜栏，然后在伐木场做一个雪橇。在营地西边，有一个没有防卫的敌人仓库（图-09），让雪橇去那里偷取火枪，然后就可以训练火枪兵了。

在盟友营地里尽快训练部队，等大约有10个人以后，把他们派到此营地东边树林里进行埋伏。敌人会反复从这个方向进攻，每次都把他们吸引到树林里再进行消灭。不要在开阔地上作战，否则会损失惨重。

在我方营地里另外训练一支部队，派他们

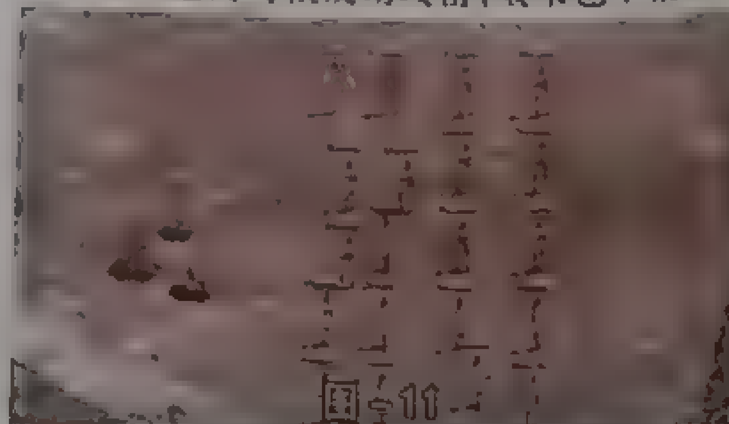

图-09


图-10

去地图西北方。敌人在那里有一个营地（图-10），饲养着大约20匹马。将这个营地门口的两个了望塔摧毁，然后冲进去抢马匹。把马骑到南部盟友营地那四杆绿色旗子中间的位置，然后让战士下马。完成这部分任务。

积蓄兵力，至少有两队士兵以后，从我方营地派任何一个人到北边的另一个印第安营地的主帐旁边，接受新的任务，摧毁位于地图北边的一个贸易站。根据提示，先把大部分部队埋伏到地图东北处的山口处(图-11)。然后派小部队从树林里绕到贸易站（地图上有提示）附近，将其摧毁。

敌人的援军（大约20个骑兵）会从西北营地出发，沿着地图北边的一条横向山谷向我方营地进发，在把所有的部队都派到刚才那个山口处驻守。歼灭敌人援军之后即可胜利。如果实力不够，可在那个山谷搭建一些帐篷，趁敌人拆除帐篷的时候发动攻击，效果也不错。


图-11

任务四：山毛榉岛 Beecher's Island

任务简介： 派兵向西南方向过河，摧毁小岛上的四门火炮

先不要训练部队，抓紧建设和升级。等建造了独木舟学校以后（在扩展建筑里），研究游泳，然后所有的印第安人就可以游泳过河了，但是骑马的不可以。

派妇女游到西南边的岛上，然后走到岛的边缘，搭建训练营。本关开始我方可以训练火箭手，虽然很贵，但是他们的射程和攻击力都很好，建议使用。此时会接受新的任务，摧毁此小岛中部的敌人营地，可以暂且不理。

训练大约10个火箭手，就可以去摧毁火炮了。走到小岛的山坡上，依次找到那四门火炮，每门火炮都有两个士兵守卫。不过火箭手的射程比士兵远，能够在远处干掉他们，然后再强行干掉火炮。把火炮都消灭以后，就可以绕到敌人营地东南方向的树林里，向营地进发。

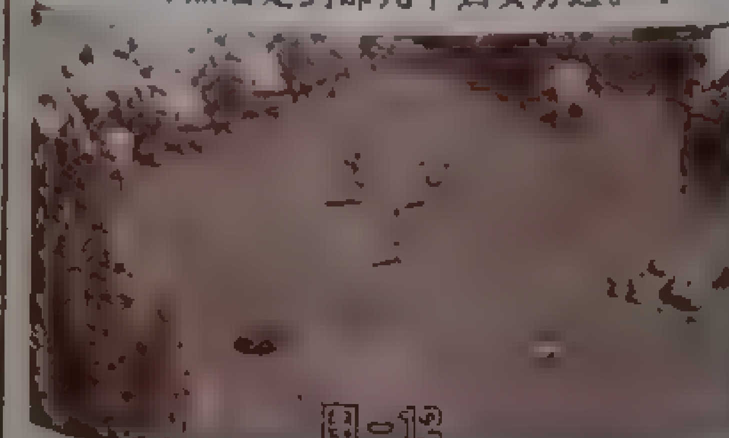
敌人在营地门口部署了大量火枪手，依旧利用火箭手射程较远的特点，在远处慢慢消耗他们。如果火枪手追了上来，就赶快退回到树林里战斗。每结果一批敌人，就让火箭手休息一阵，他们会自动疗伤。

反复攻击，最后冲进敌人营地，接受最后一个任务，杀死敌人长官。这家伙躲在营地中央的了望塔里，摧毁了望塔，杀死长官，完成任务。

任务五：战胜乌鸦 Victory over the Crow

先开始建设营地，辅助建筑最好往南边建，在营地北边有一个仓库，可以去偷取火枪。在营地南边会碰到一个盟友的骑兵，他会邀请你去他营地，派一个人跟着他去。然后会接受任务，把被绑架的妇女救出来，同时得到几个骑兵。

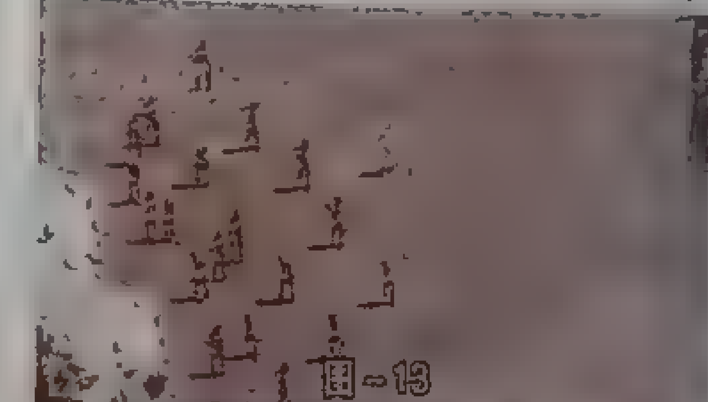
那几个妇女被关在地图中央的一个印第安人营地里(图-12)。等你至少有两队士兵以后，一队负责进攻，一队留在营地里防御。沿着地图中央的河流向北进攻，在接近山口的时候，小心对方巫师的魔法。冲进敌人基地，杀光敌人战士，然后走到那几个妇女旁边。等她们

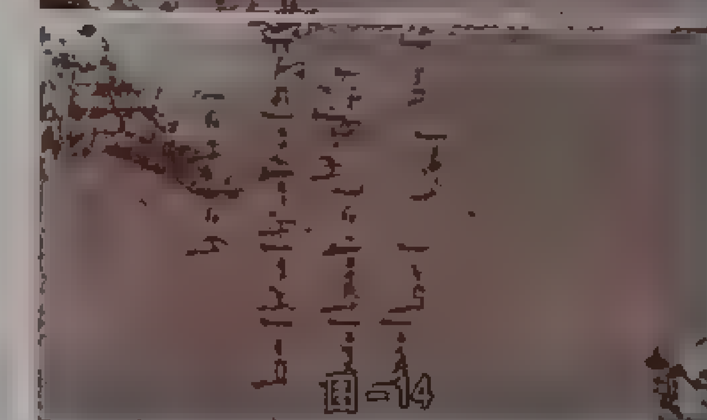

图-12

回到自己营地以后，你会得到更多的骑兵。

从现在开始，另外一个部落开始反复从北边过来进行骚扰，而且力量很强。他们有一种兵是躲在灌木丛里的。你只能把他吸引进营地暴露，或者用骑兵对付他。

再积蓄一些力量，派一队士兵从北边游过河，在山口处碰到另外一个盟友酋长（图-13），他请求你把盘踞在附近一个金矿的几个敌人杀死。这个金矿就在地图正北位置（图-14），派一队兵过去干掉他们好了。然后得到5


图-13


图-14

艘独木舟的奖赏。这种独木舟相当于战船，只有放到水里才能进行攻击。

最后就要进攻实力超强的对手部落，这个部落的营地在地图东北角，有大量士兵，而且在营地周围有很多陷阱。让独木舟掩护一些士兵和妇女游水到地图最东北的边缘，搭建训练帐篷。把独木舟留在河里防御敌人游水过来偷袭，然后在这些训练帐篷训练士兵，反复向敌人营地攻击，直至拆除它所有帐篷以后取得胜利。

任务六：黑山的黄金 Gold in Black Hill Mountain

本关前半段为隐秘行动，一旦被敌人卫兵发现，将很难突围。

开始以后马上升级游泳和隐蔽，然后控制唯一的一个弓箭兵向东移动，途中会有另外三个弓箭兵加入队伍(走到他们身边即可)。

把四个弓箭兵的作战姿态改为 Passive，然后过河。使用隐蔽功能以后，在对岸山坡靠东位置找到一个斜坡(图-15)上去，沿着山坡南边边缘向西移动，到了第一棵树的位置停下来等一会儿，然后再继续前进。直至见到两间屋子，贴着靠西边的屋子向北移动，躲开屋子中间的了望塔，到达对面山崖边。贴着山崖继续向北，到了一处缺口处停下来。走到边缘位置，


图-15

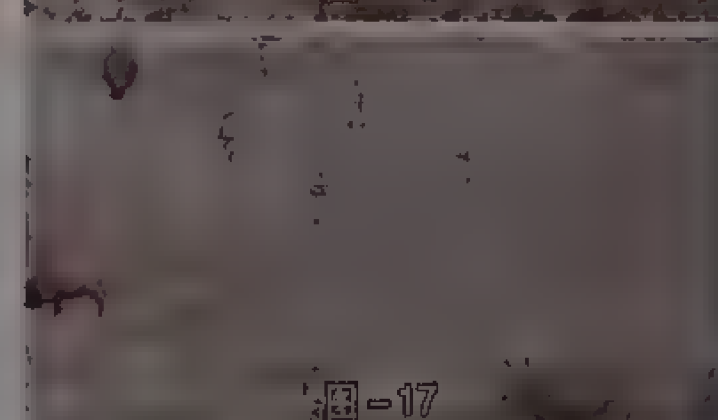
解除隐蔽状态，让弓箭兵恢复法力。等法力恢复满了，再采用隐蔽状态向东移动。此处有一个了望塔，在它北边有一棵树，树后有一个卫兵。从了望塔和树中间的位置（那里有一块石头供参照）向东，找到向下的斜坡（图-16）。下坡之后进入南边的树林，一直往东走，不要攻击途中的木材厂。走上东边的斜坡，这里还有几个弓箭手，招募他们加入队伍。

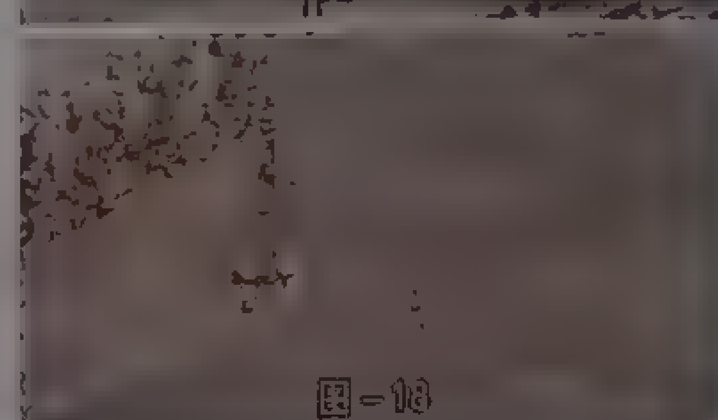
离开这个斜坡往西走，躲过山口处的了望塔和巡逻兵，在地图西边边缘，找到一个印第安营地（图-17）。在营地的建筑和人员身边走一下，就可以控制他们。但是这里不能训练妇女。

慢慢建设，等训练出10个火箭手以后就可以向北进攻。北边山坡上的敌人不多，以了望塔为主，不过火箭手的射程远过它，很容易取胜。

将地图上表示出来的的三个黄金仓库都拆毁，然后在西北位置找到另外四个巫师。让巫师通过北边两个图腾柱（图-18）中间进入最北边的区域。其他部队不可跟进，否则会自动消失。


图-16


图-17


图-18

控制[illegible]走到最北边[illegible]农场，途中如果遭遇敌人[illegible]闪电[illegible]。在农场[illegible]有四个农民在待命[illegible]用闪电[illegible]农民，然后再用风暴(Hail)[illegible]农田，[illegible]完成本关任务

任务七：狂马
Crazy Horse

先把[illegible]建设营地，[illegible]，击退敌人小股部队的骚扰[illegible]

建造5艘独木舟，在营地东南的河边下水，[illegible]南边走，到了敌人营地西边。利用独木舟射程远的特点，把敌人[illegible]的了望塔和哨兵全部干掉。[illegible]以后开始南下，从独木舟打开的缺口冲进敌人营地。注意在敌人营地中央[illegible]有大量部队，其中还有两门火炮。[illegible]他们[illegible]河边，借助独木舟的掩护进行战斗。摧毁这个营地的所有建筑以后，得到[illegible]，并接受摧毁地图西边敌人营地的任务

西边的营地和我方基地隔着一个岛，同样使用独木舟沿着河流扫荡，摧毁沿岸的了望塔。然后用独木舟在敌人的栅[illegible]上打开一个缺口，其他部队从缺口冲进去。这个营地规模比较大，但是防卫力量比较弱，摧毁全部建筑以后完成任务

任务八：大角羊之战
The Battle of the little Bighorn

本关一开始，马上集结兵力，把北边的四个弓箭手也抽调回来，加上主帐旁的两个火箭手，营地南侧的几个长枪兵集合，走到南边那些休息帐篷东侧的树林里隐蔽起来(图－19)

图－19

敌人很快就会从南边过来骚扰，等他们忙于拆帐篷的时候，再率领部队冲出去，杀死他们。然后赶快修复帐篷，就这样借助帐篷做诱饵，利用这支伏兵就可以对付敌人的反复骚扰。

同时要抓紧建设营地，积蓄兵力，至少要有两队较高级的兵种，比如火箭兵。一队留在营地里待命，另外一队向南进发。把地图最南边的敌人训练营和小马厩全拆掉（总共各有5[illegible]），[illegible]

[illegible]

[illegible]

最后的任务是进攻地图北边敌人的营地。[illegible]营地没有什么高明的[illegible]，[illegible]兵也不少。集结你的[illegible]的[illegible]冲进去，然后就是最后的胜利了

墨西哥人篇

任务一：商路
Trade Route

任务简介：①从贸易站（Trading post）换取10支火枪；

②运送12头奶牛（奶牛受你控制）到地图北边的仓库

本关开始的时候，我方城镇里已经有[illegible]头奶牛。根据提示，不要着急卖掉它们，等他们慢慢长到价值50肉的时候，再去给屠宰场(Butcher shop)，这样可以换取50金子。不过这种方法实在太慢了

我的意见是，让男人开始伐木，然后在贸易站用木头换取金子。同时让男人建造一个Finca，这样妇女就可以耕田了。每个Finca最多可以支持5块田。用获取的粮食来养牛以及招募士兵

有了金子就可以换取火枪，不但可以完成第一个任务，而且可以武装自己。在建设过程中，要注意防御城镇北边的道路和东边的树林，经常有另外一伙墨西哥人或者印第安人从这两个方向过来骚扰。城镇里那两个黑衣的Nun是护士，她们会自动为身边的人员疗伤。

积蓄一定的兵力以后，进攻城镇西北边的另外一个墨西哥人城镇，消灭他们所有的武装力量。这个城镇的兵力不少，对你的运牛路线造成严重威胁。摧毁着这个城镇以后，派部队从北边过河。

在东边岛屿的南端有一个印第安部落，注意防御他们通向你运牛路线的两个出口。当你的牛群经过的时候，这些印第安人会蜂拥出来杀牛，十分讨厌。直到控制12头牛到达北边的仓库后，任务完成。

任务二：[illegible]
Border protection

任务简介：①[illegible]西北和东北的两个印第安人营地，摧毁位于东部的一个墨西哥人城镇；

②全程保证有两个兵营(Barracks)未被摧毁

在整个地图上我方总共有三个兵营（其实并不能招募士兵，徒有其名而已），成倒三角形分布。[illegible]受到攻击的是最靠近我方城镇的那个，因为这里有个金矿，东边那个墨西哥城镇时常派兵前来骚扰，注意这里的防御。其次是位于西北角的兵营，在这个兵营附近有两个金矿，一定要确保此处的安全。对手的进攻以墨西哥人为主，主要是从北边过来。在游戏后期会有几次大规模进攻，不可掉以轻心，免得后院起火

我是按照顺时针方向从西北角开始进攻的。进攻印第安人部落的时候，最好让火枪兵在前探路，他们可以发现陷阱，然后让其他部队躲过陷阱前进。这两个印第安人营地周围及里边有大量陷阱，需要十分小心。拆掉主帐就可以了，有余兴的话，可以拆除它所有的建筑。

最后进攻东边的墨西哥人城镇，其实那里的兵力很少，摧毁总部即可。

任务三：白杨
Alamo

任务简介：①消灭占领Alamo地区的所有美军并杀死他们的三个英雄；

②保证本方的总部不被摧毁，统帅不可战死

本关开始以后，立刻带领骑兵向地图西边的我方城镇增援，杀死攻击那里的一伙墨西哥军队。夺回城镇控制权以后，开始建设，本关需要耗费大量金子。除了城镇里有一个金矿以外，在城镇东边河流沿岸还有三个金矿。在城镇南边的树林里有一间仓库，可以让运货马车去拉火枪

对岸的墨西哥军队很快就会从城镇的东南大门发动进攻，兵力不少，而且带着几门火炮，让骑兵从后面攻击他们。此后，这个方向的小型战事不断

图－20

等积蓄一定力量以后，在地图中部河流上方通道处建几座了望塔(图－20)，派兵驻守，并且夹杂一些火炮在其中，这样就基本杜绝了来自对墨西哥军队的骚扰。由于本关并没有要求摧毁那个墨西哥城镇，所以做好防御就是了。

美军占领的Alamo地区在地图中部靠北位置，那是一座完全封闭的城镇，敌人在那里部署了大量火炮和军队，强攻是很难取胜的。本关的取胜关键的炮战。在武器工厂建造10门左右火炮，在步兵的掩护下向美军城镇进发。控制火炮沿着围墙移动，发现对方的火炮就集中火力予以摧毁。由于敌人的城镇是全封闭的，只要不打碎围墙，美军的其他部队无法威胁到你的火炮，只能挨打。每次炮战之后要及时让Nun医疗火炮，然后再继续前进。绕围墙转一圈，把敌人的火炮全摧毁。那三个所谓美国英雄就站在城镇内的废墟附近，让火炮隔着墙打死他们好了。

最后再在围墙上打个缺口，让步兵进入城镇扫荡余敌，杀光所有人并拆毁所有建筑以后，任务完成。

任务四：格蓝德之战
War on the RioGrande

任务简介：①俘获敌人指挥官；

②摧毁河流东岸的两座敌人武器工厂；

③将地图北部围栏里的敌人运输马车摧毁。

本关一开始，时间开始倒数。让城镇东边的男人开始采矿和伐木，而西边的妇女马上开始种田。用现有的兵营开始训练士兵，用尽所有资源，同时用运输船把现有的士兵先运送到北岸。然后一有训练结束的士兵也马上运过去，等时间倒数到3分多钟的时候，开始向西北方向的农场前进。

在农场东边不远有一座训练营，敌人指挥官和他的保镖就在那里。由于他们混在一起，经常会因为误杀而导致任务失败。最好在靠近训练营的时候，把所有部队的作战属性改为Passive，等敌人冲上来，看看是不是他们的指挥官(Commander)。如果不是就立即干掉，然后记得把作战姿态改回Passive。如果是指挥官，就留下两三个人给他砍，其他人赶快到附近搜索并杀死他的保镖。杀光保镖之后即可俘获指挥官，并接受新的任务。

游戏提示说要渡河作战，但是对方在河岸一带修建了大量的了望塔，根本不可能登陆。只有运送工人到我方城镇正北的对岸，修建兵营和武器工厂。在我方城镇西北方向有另外一伙墨西哥人，经常从西边过来骚扰。而美军则喜欢从东边的门口进来。在这两个门口处的了望塔里驻扎士兵，最好能摆一门火炮进去，那么就可以高枕无忧了。

图－21

在河流北岸积蓄我军部队，混合步兵和炮兵，并带上Nun。向东边方向进攻，让步兵掩护火炮，而火炮则负责攻击敌人的了望塔和建筑，及时医疗，缓慢推进。最后摧毁敌人的两座武器工厂(图－21)。

不必进攻此处围栏内的敌人城镇，从它东边绕过去，直接向北边的围栏前进。北边的围栏周围也有敌人的一些部队驻守，不过实力不是很强，消灭他们，摧毁围栏内的四辆马车后取得胜利。

任务五：莫里的战役
Battle of Monerrey

任务简介：①坚守城镇45分钟；

②本方总部不得被摧毁。

战斗开始以后，让城镇西边的农民马上开始采矿和伐木，这两种资源是本关取胜的关键。让矿区和伐木场附近的部队进入城堡，记得用运输马车把黄金从仓库运回总部。然后让城镇东边的妇女开始耕田。

敌人首先会从矿区和伐木场这两个位置发动一次较大的攻势，把农民撤退到城堡附近，让城堡里的部队对付他们，然后再继续干活，注意补充被杀死的农民。如果城堡的掩护不够，可以加建了望塔。

我方城镇有多个出口，比较关键的是西边的以及北边靠西的大门。虽然每个门口已经修建了有了望塔，不过还是要在这两个门口补充尽可能多的了望塔。

训练部队，制造火炮，先补充镇外城堡里的部队，然后再把它们安置在镇内的了望塔里。在总部周围多起一些建筑，使敌人难以攻击这里。

敌人会从西边前来反复进行骚扰，注意维修城堡和了望塔。在最后的5分钟，敌人会从北边和西边发动最后一次大型攻势。如果外围被攻破，只要总部不倒，坚持到时间倒数结束就算胜利。

任务六：国境
Border Patrol

在城镇东西两侧，分别有一块被四支绿色棋子围起来的区域，我方首先的任务就是在这两个区域内建造城堡。

虽然一开始的资源储备比较多，但是别急着去建城堡，先把基地建设好。我方城镇北面是河，而另外三个方向则被敌对的墨西哥城镇包围。这些墨西哥人喜欢从南边前来骚扰，所以要加强南方树林中通道处的防卫，加修一个了望塔(图－22)。印第安人喜欢从北边游水过来骚扰，因而要在河流沿岸加修了望塔，尤其是城镇东北位置的树林处。积攒一些准备驻扎在城堡里的部队以后，就可以去修建城堡了。前往东边修建城堡的途中注意躲开敌人的城镇，免得遭受攻击。而且东边的城堡一定要驻兵，这里经常遭到印第安人进攻。

图－22

两个城堡都建好以后，得到四艘运输船，并接受新的任务：杀死地图东北角处印第安部落的酋长，保卫两座城堡不被拆毁。赶紧把运输船开到我方河岸边的了望塔附近，避免遭到敌人的进攻。本关我方不能建造港口，这四艘船是仅有的水上工具，一定要小心使用。部队上船后，运输船就变成战船了。

派遣一些部队带着火炮上船，然后让工人上另外一艘船。向东走，然后折回西北方向，绕过印第安营地，在它北边登陆。先让装有火炮的运输船把岸边的一个了望塔摧毁，然后再让所有部队上岸，就地建造兵营和武器工厂(图－23)。

图－23

集结一些步兵和火炮，缓缓向东边推进。途中会碰到一些美军的城堡和了望塔，用火炮在远处摧毁他们，步兵掩护火炮前进。在接近东北角印第安部落时要小心陷阱。冲进那个部落，杀死他们的酋长就完成任务。（待续）■



台球（桌球）、高尔夫球和国际象棋并称为三大绅士运动，而其中的台球既有高尔夫球的精确，又有国际象棋的运筹，可谓动静相宜、兼容并蓄。休闲时打上一局台球，不失为一种雅致的享受。不过，我们今天探讨的，并不是传统的真实台球，而是生动的电脑台球

台球分为英式斯诺克和美式落袋两大流派。前者是完美、经典和荣誉的象征，而后者节奏明快、生动有趣。斯诺克起源于中世纪的英格兰，是皇室成员、名流贵族钟爱的娱乐形式，经过几百年的演变，逐渐发展成为现在的世界



奥·苏利文 Ronnie O' Sulliva



马克·威廉姆斯 Mark Williams

大赛模式。斯诺克的主要规则相信许多玩家都很熟悉，玩家轮流击打红色球和彩色球，红色球全部入袋后，必须从低分值的彩色球打起，母球不得落袋或中途触及非目标球等等，限于篇幅，在此不一一详解

史蒂夫·戴维斯是八十年代斯诺克的顶级选手，在当时几乎所向披靡。而九十年代的天才球员是斯蒂文·亨德利，这位被誉为神童的球员早在21岁即获得世界冠军，是有史以来最年轻的斯诺克世界冠军！1990年至1997年他连续7年排名世界第一，并夺得7次世界杯冠军，还曾获得过29个公开赛冠军和65个巡回赛冠军。更值得一提的是，他曾7次打出完美绝伦的147分！堪称斯诺克历史上的奇迹。不过，近几年球坛新秀辈出，亨德利早已被挤出世界排名前三位。目前排名第一的是威尔士选手马克·威廉姆斯，第二是英格兰的奥·苏利文，第三是苏格兰的约翰·希金斯，这些人经常在体育频道露面，今后玩家不妨留意他们的比赛。

趣味小测试之一

在斯诺克比赛中，理论上最高得分是不是147分？

A 是　B. 不是

斯诺克的著名赛事有世界杯、大师赛、公开赛和巡回赛，冠军奖金一般在5至10万英镑左右。此外还有其它辅助奖项，比如大赛期间打出最高分的选手可得到额外的一笔奖金，而打出147分的选手甚至可赢得一辆"极品飞车"！这当然不是电脑游戏软件，而是一辆真正的高级跑车，是不是很诱人？

美式落袋台球在美洲比较流行，许多酒吧、夜总会和餐厅都摆有球台供客人消



斯蒂文·亨德利 Stephen Hendry

遣，如果说斯诺克是典型的绅士运动，那么落袋台球就是标准的大众运动。落袋台球主要以美式九球、美式八球和欧洲八球为主。九球比赛中双方从低分值的球打起，最后将九号球击入者获胜；美式八球和欧洲八球大同小异，双方把本方的有色球全部击入袋内，方可击打决定胜负的八号球。落袋台球还设有女子比赛，同样很吸引观众的兴趣。有分析家认为女子在台球项目上比男子更具有天赋，并预计2020年女选手的水平将超过男选手。

趣味小测试之二

当今女子九球世界排名第一的选手是谁？

A. 马蒂尼·塞莱斯

B. 爱莉丝·斐雪

C. 霍尔金娜

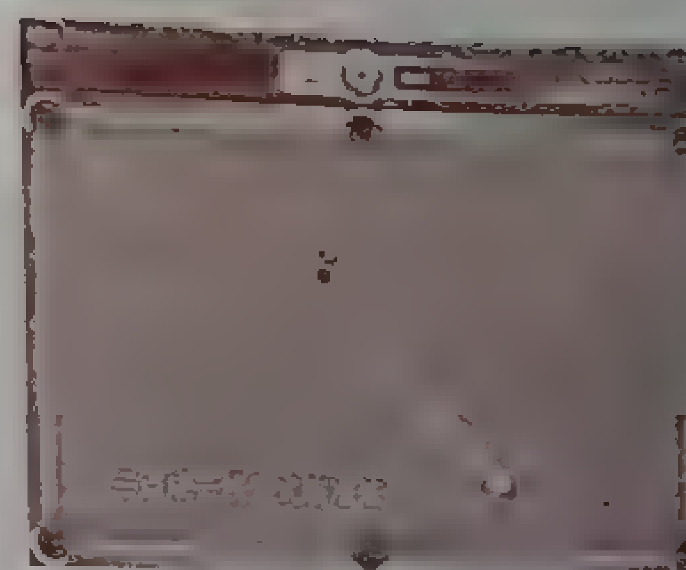
电脑台球的优势是什么？

既然本篇文章探讨的是如何在电脑上打台球，那么，还是让我们了解一番电脑台球和真实台球的区别。首先，在电脑台球中，你的母球是非常"听话"的，可以说，你指到哪里，它就滚到哪里。因此，远距离击球和近距离击球难度几乎一样。既然落点精准，那么"薄球"也就很容易打了；此外，"柔杆"和"缩杆"都很容易掌握，只要设置好力度和击球点即可，而高难度的"扎杆"就更不在话下了。玩电脑台球，你不必担心体力、身高和左右手的影响，当然更不必使用架杆器，一切都将是轻松而写意的。

想成为亨德利那样的选手，你的基本功要非常过硬才行呦！

下球点在哪儿？都快急死我了！

告诉你一个每球必下的诀窍，那就是"三点成一线"式瞄准法，将瞄准环、目标球和袋口重合在一条线上，只要母球和目标球之间的夹角不低于90度，理论上应该是每球必下。



目标球又和台岸贴在一起了，我最怵这种"贴案球"，我该怎么办呢？

"贴岸球"不仅不难打，反而容易打，关键看你怎么打。将瞄准环和台岸边贴在一起，然后挥动球杆就可以啦。

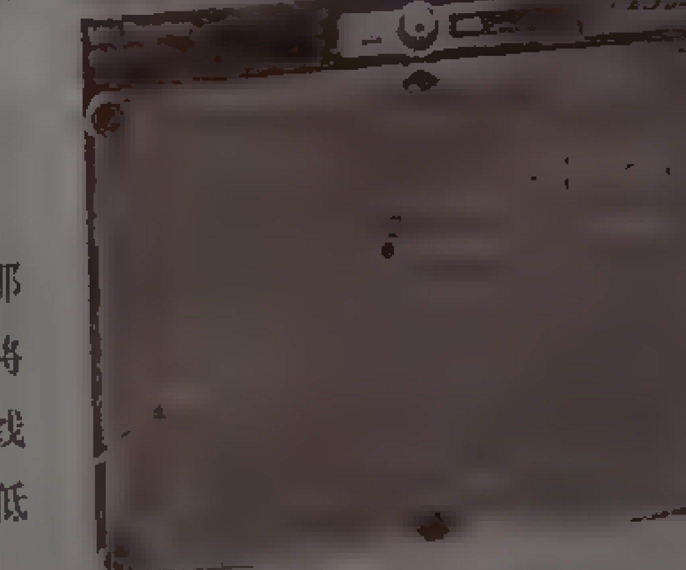


轮到我开球了，大力抡一杆算了！

如果你打的是落袋台球，当然是力量越大越好；如果是斯诺克，请不要蛮干，标准的开球线路是母球轻轻蹭过红球擦岸后再回到开球区。

我的母球怎么胡乱轱辘，如何才能使它听我的摆布？

想使母球100%按照你的意愿走位并不是一件容易的事情，你知

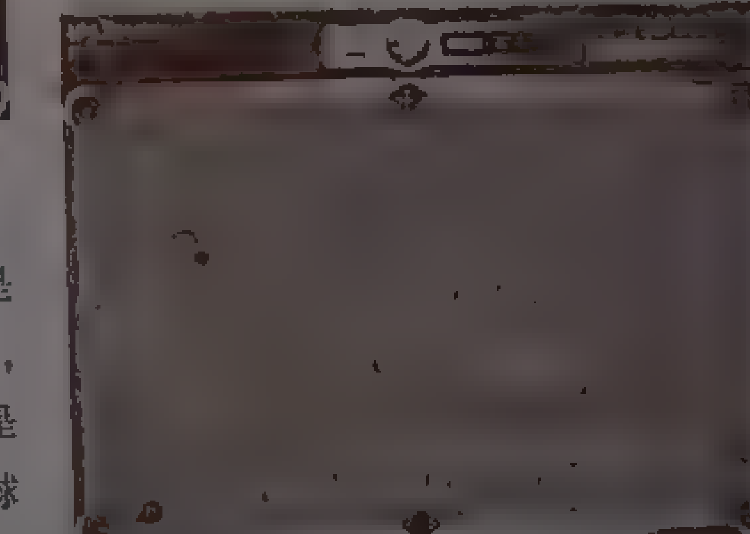


道母球线路和目标球线路之间的大致夹角是多少吗？让我来告诉你，大约在80度左右。

听说有人打台球还"夹塞儿"，何必呢？

那不是"夹塞儿"，而是"加塞"，指的是击打母球的侧翼，借助母球的旋转进行走位。比如常见的上旋"跟杆"和下旋"拉杆"。如果你打的是左旋，那么母球擦岸后会使自己的运行线路偏左；反之，如果你打的是右旋，擦岸后会使母球的走位偏右。





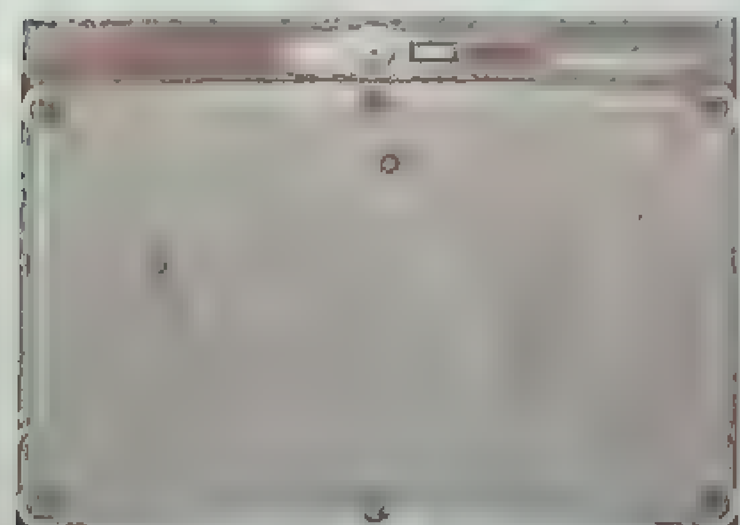
看，我的母球、目标球和袋口之间几乎三点成一线，这次我的走位还不坏吧？

很遗憾，母球、目标球和袋口之间三点成一线并不一定是最理想的，虽然这可以使击球更容易，但有时不利于母球的走位，注意使母球、目标球和袋口稍微倾斜出一定的角度。

只有掌握几手绝活儿，才算真正的台球高手

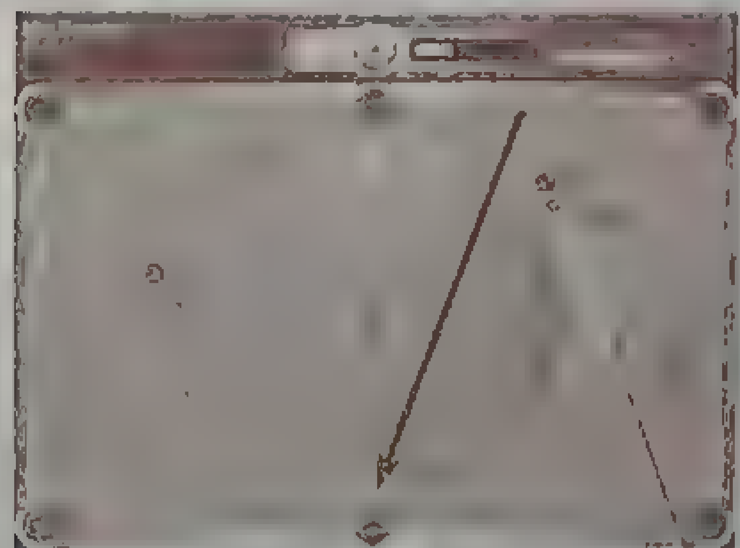
我的母球又被挡住了，看来只有“拐弯抹角”才能避免犯规啦

不错，[illegible]可以使[illegible]中下册，如果[illegible]，[illegible]有机会将目标球击入袋内。[illegible]好角度、力度[illegible]。[illegible]况下，母球[illegible]后会[illegible]，具体角度视击球的力度而定



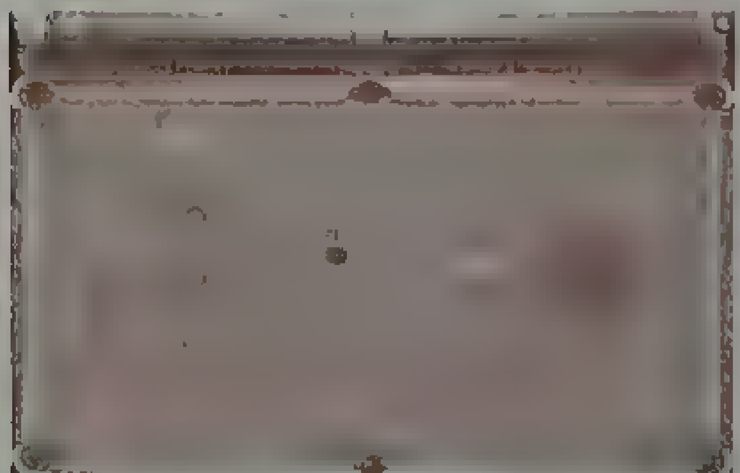
难道只有母球才能撞岸吗？我偏要让目标球也来个“反弹球”。

这种打法的技术术语叫“翻袋球”，如果对方给你制造障碍，用这个技术可巧妙化解，不过它同样需要精确的计算



目标球好象都喜欢“扎堆儿”，待我把它们都撞飞！

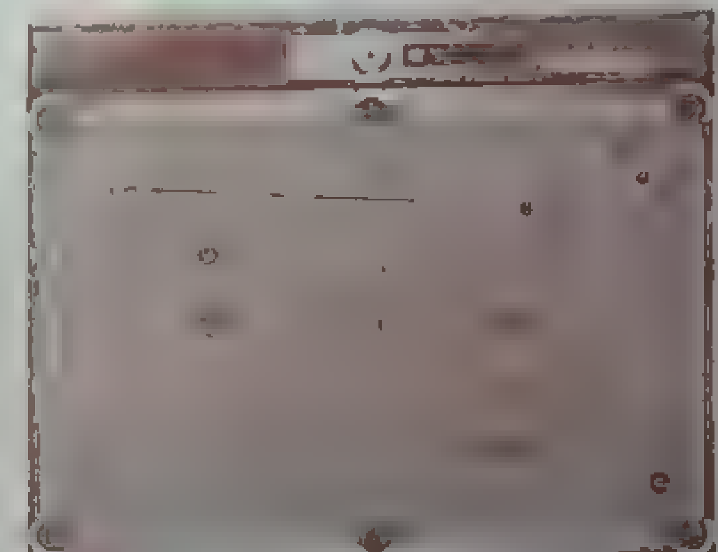
且慢，此时稳健的打法是“炸球”，即大家常说的“连打带掩”，利用



[illegible]

“连环球”嘛，我懂，就是用甲球把乙球撞入袋。

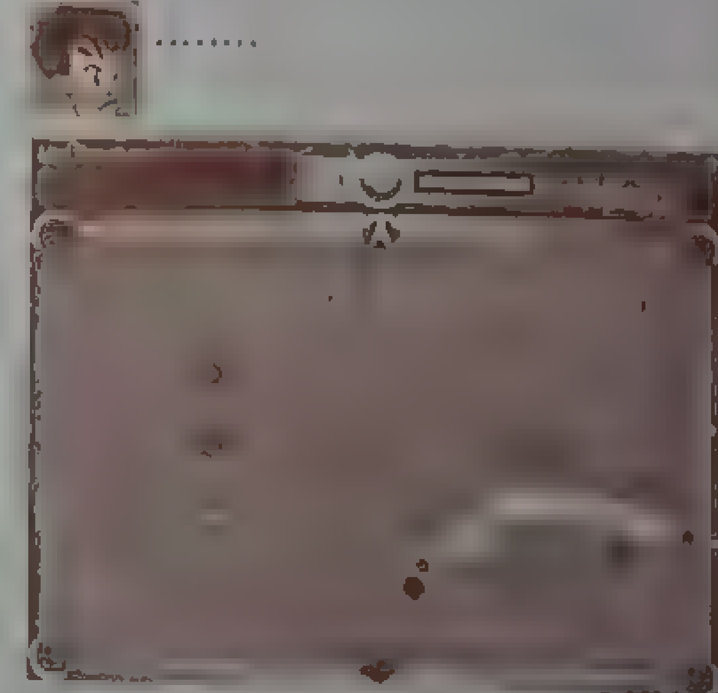
你只说对了[illegible]，还有另一种类型的连击球，使目标球利用其他球的反弹力落入袋内，不过这种技术要求也[illegible]



我还有一门出奇制胜的绝活儿，名叫“爆杆”，特过瘾，特痛快，特有悬念！

不要滥用这种碰运气的打法，打台球毕竟不同于赌博，不要奢望侥幸的运气。至于说到出奇制胜的绝活儿，建议你不妨试试“超级大回旋”，它可以使你的母球绕过障碍直取目标，包你所向披靡！看看示意图，将击球点置于目标球的斜下方，将球杆竖起，把击球力度调大，你会看到奇迹，是不是大开眼界？（图11）

……



趣味小测试之三

每年，顶级的斯诺克选手都要参加美式台球大赛，和顶级的美式落袋选手交手，你认为哪一方的胜率会更高？

A. 斯诺克选手胜多负少。

B. 落袋选手胜多负少

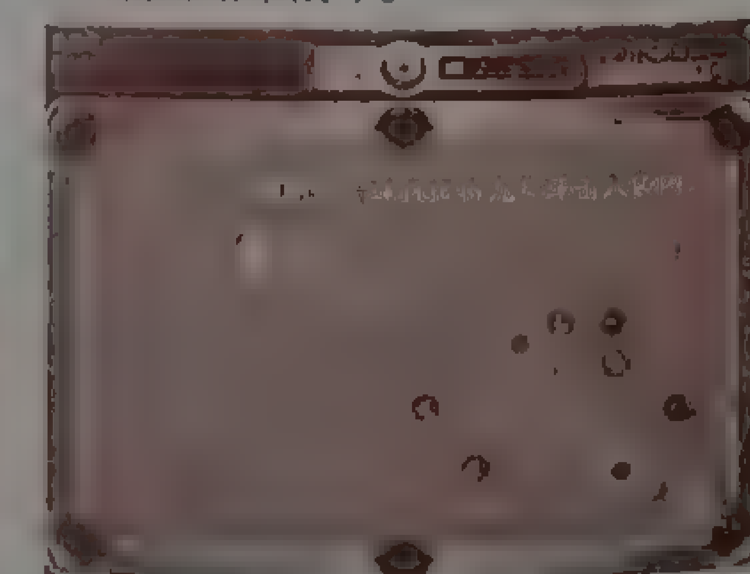
C. 双方平分秋色、难分伯仲

将自己从技术层面上升到战术层面，你会发现自己正在接近职业选手的水平

打台球可不是什么“熟练工种”，战术的重要性比技术有过之而无不及，做一个战术专家并不难，试试以下招法，你会发现“斗智”比“竞技”更有内涵。

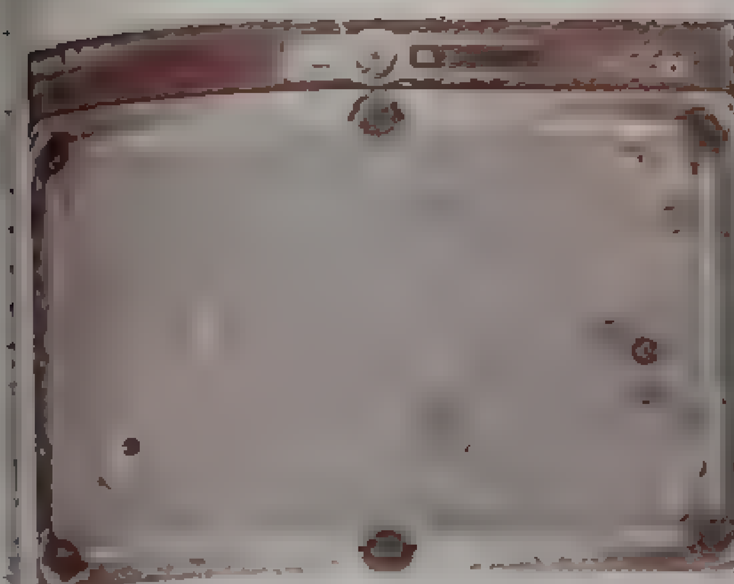
每次参加九球比赛，我总是先打进前8个球，对方最终打进第9号球，我每每给别人当铺路石。哼，九球比赛太不公平啦！

九球比赛是台球比赛中比较特殊的一种。首先，玩家应该将9个球的先后次序记清楚，制定一个完整的作战计划。另外，给对手制造障碍也非常重要，千万不要循规蹈矩地认为打台球只是准确地击球入袋。当然，连续下球的技术也很重要，只要有机会，要力争“一杆清盘”。最后一点：要善于抓住机遇，利用“开仑”打法（连击球）直接将九号球击入袋内，干净利落地结束战斗。



“欧洲八球”和“美式八球”好难打，对方的球守在袋口，把我的下球线路全挡住了，真讨厌！

在这两种比赛中，占据有利位置比击球入袋更重要。玩家俗称的“养位”就是这个道理。让自己的球绕过对方的球占据袋口，这种间接战术会牢



牢控制全盘的主动权，可以说，“欧洲八球”和“美式八球”就是较量有利位置的比赛。如果你处于劣势，不必着急，用自己数量多的球包围对方数量少的球，迫使对方击球不中，从而变被动为主动。

听说还有“对杀模式“和“速度模式”？

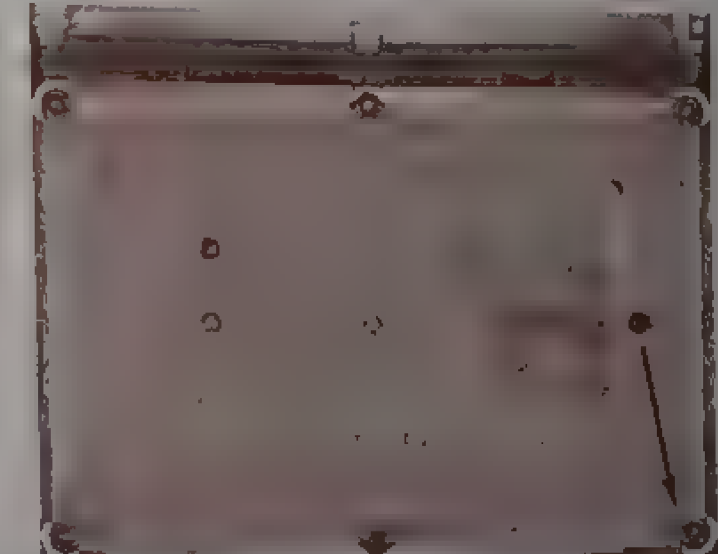
不错，“对杀模式”的规则要求双方每杆必有下球，否则扣1分，双方各有3分，谁的分先被扣完谁将被判作负。这种比赛的获胜关键是将击球入袋和给对方制造障碍合为一体。有时，当你处于领先状态而对方只剩一次击球机会时，可以牺牲一杆给对方制造一个根本不可能打进的障碍球。“速度模式”的规则很简单，在最短时间内将台面所有球清干净，需要注意的是，不要使母球“摔”袋，否则要增加5秒；不要使用“爆杆”，因为球滚动的时间越长，计时也就越长；此外还有一个小窍门儿，在台面球还处于在滚动状态的时候就立即将瞄准环贴准下一个目标，这样可以最大限度节约时间。

打斯诺克虽然很高雅，但特别耗时，我们一局常常要打上个把小时。

这说明你的技术、战术还不够精到。斯诺克是台球中的极品，自然难度也是最高的，不过打斯诺克有一种超脱的心境，建议玩家今后不妨多打打斯诺克，你会发现它最能体现你的成就感。下面，向大家提供几种简便易行的实用战术。

一号战术：能者多劳

既然黑球是分值最高的球，那么你就应该让它为你挣够足够的分数，尽量将母球走到黑球附近，盯住黑球“玩命”打。



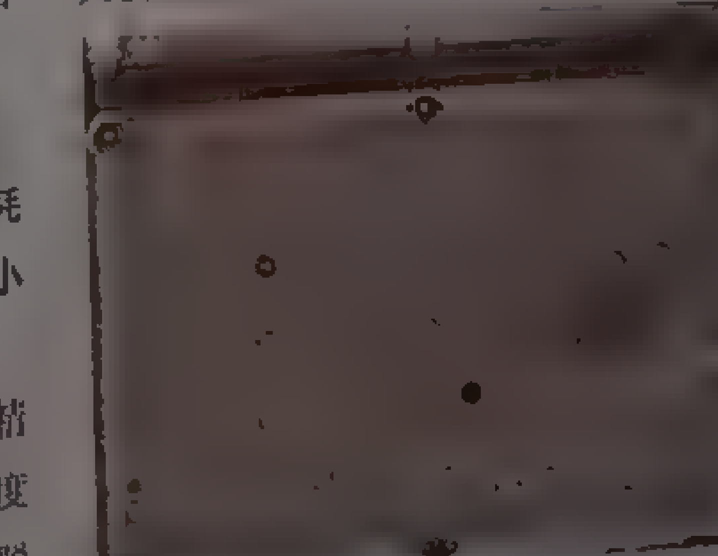
二号打法：坚壁清野

即便自己击球不中，也要使母球走到一个安全的位置，不给对手留有任何可乘之机。



三号计划：欲擒故纵

给对手制造一个比较难打但又似乎有可能打进的球，通过模糊战术引诱对方犯错儿，对方一旦中计自己就有可能拣个大便宜，嘿，这招儿是不是够损？

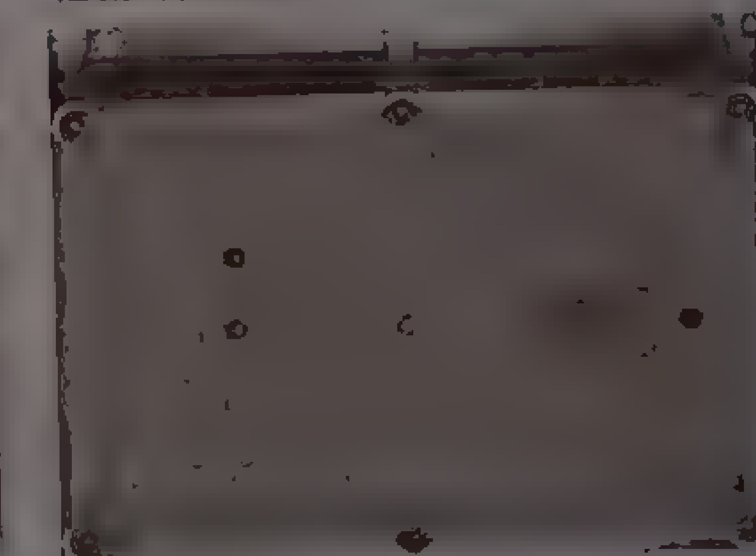


超级战术：攻心为上

越是在战局最关键的时刻，越要表现出气定神闲、潇洒自如的精神面貌，你的心理素质越好，对方的心里就越发毛，正所谓此消彼长。有些玩家喜欢挖苦对手，诸如“这是你最后的机会，手可不要发抖呦”，“这么简单的球，你若是再打不进去我就实在无话可说了”，等等，这种不正当的心理骚扰是不值得提倡的。试试心理攻势，正所谓“不战而屈人之兵”。

最后一招：死缠烂打

“斯诺克”的英文意思就是“障碍”。可见，在斯诺克比赛中制造障碍是何等的重要。要频频给对方设置“路障”，令他有劲使不上、有力发不出。尤其面对比自己水平更高的对手时就更需要这种软磨硬泡的打法。一句话，即便让他赢了，也不能让他赢痛快喽，哼！



趣味小测试之二

在斯诺克比赛中，如果台面所剩球的总分值已经不足以使乙球员的得分超过甲球员，甲球员是否会停止比赛？

A. 是，甲球员会自行停止比赛。

B. 否，甲球员不会自行停止比赛。

跳出技术和战术的小圈子，用一种全新的视角审视台球，你会发现它不仅仅是一种游戏，更可以提高一个人的能力

孙子兵法曰：知己知彼，百战不殆。了解对手的技术、战术、性格和心理，是获取优势的开始。把你所遇到过的对手分分类，大致不外乎以下4种：

一、感觉型

这种人喜欢凭直觉打球，遇到障碍时

会不自觉地使用“爆杆”。他们喜欢速战速决，并不过分计较胜负。应当说，这一类对手是最好对付的，你只要一切按部就班，就能顺利赢得比赛。

二、进攻型

这种人对获胜充满渴望，会不惜一切代价追求胜利时的快感。他们通常敢于冒险，而且不计后果；他们可能打出精彩的一杆，也可能犯一个低级的错误。遇到这种对手，你只需耐心、耐心再耐心，等他犯错儿，然后一蹴而就不迟。

三、精细型

这种人击球准确、算度精细，每球必争，每球必思前想后，大有些追求完美的心理倾向。这种人通常侧重防御，不会轻易露出破绽。对付这种类型的选手并不容易，需要调集你的全部聪明才智。此外，保守的技术、战术是对手致命的弱点，要善于利用。

四、完美型

这是一种很难应付的选手，他们进退自如、张弛有度、能攻善守、刚柔相济。战胜这种人唯一方法就是你也成为这样的选手，而且更出色、更全面、更完美。

其实，真正的对手是谁？是坐在你身旁的玩友吗？不，不是他，那么是谁呢？是你自己。更确切地说，是你的内心活动。游戏既是一种娱乐，也是一种竞争。在竞争中了解对手并不难，难的是了解自己；控制比赛节奏也不难，难的是控制自己；战胜对手更不难，最难的是战胜自己。这需要调动心灵的力量去领悟、感受、包融和体会，而不仅仅运用自己的头脑和双手。

俗话说：三人行，必有我师。不论对手年龄高低、资历深浅，只要有所特长，必学之。所谓高手，就是一个高明的学生，他不断地学习，不停地吸收，搜取一切有益的东西，既包括游戏技巧，也包括从游戏中感悟的哲理。当然，不要忽略理论课助，若想玩好台球游戏，不妨先从物理课本学起。

看来，除了心理学以外，我还要从箱底把上学时的物理课本翻出来……■

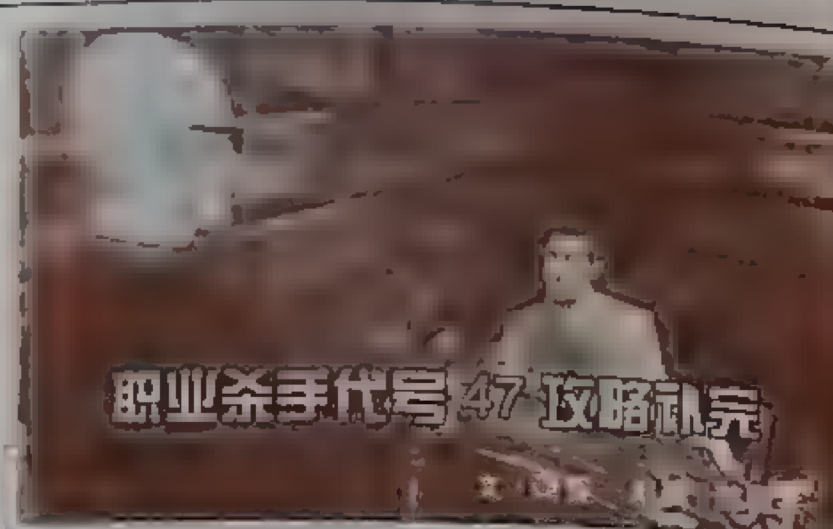
趣味小测试的正确答案及解释

测试一答案：
B. 不是。如果开球时对方击球犯规，那么本方理论上最高得分至少是151分。

测试二答案：
B. 斐雪。斐雪被喻为世界台球皇后，而其他两位女士分别是网球皇后和体操皇后。

测试之三答案：
B. 落袋选手胜多负少。虽然总体来说落袋选手的技术稍逊于斯诺克选手，但在自己的本行还是拥有一定优势的。

测试之四答案：
B. 否，甲球员不会自行停止比赛。出于两种目的，斯诺克选手不会自行停止比赛：一、给所有购票观众献上一局精彩比赛；二、争取更高的单场得分。



[illegible]（家用电脑与游戏）[illegible]，新的一期（2001年第二期）刚到手上，其中一篇攻略手记便将我深深吸引住了——《杀手任务完全攻略指引之职业杀手代号47》。

《杀手代号47》是我非常喜欢的代表游戏，并且本人已经顺利通关。[illegible]《杀手代号47》产生了浓厚的兴趣和完玩的欲望。对文章的[illegible]，因为好的东西无需赞誉不休即可对其大肆夸奖。[illegible]及时的提醒和改正，无论这些缺点是[illegible]的[illegible]。

在阅读此篇攻略的过程中，本人产生了一些疑问和不同的看法。现在[illegible]出来与布丁小子先生商榷，并供大家参考。

□ 《杀手代号47》为游戏者提供了一个崭新的操作视角。除[illegible]模式外，[illegible]第三人称视角，因此将《杀手代号47》称为第一人称射击[illegible]。

□ 游戏的主人公47号是教授利用基因技术，合成多种犯罪、暴力者的[illegible]出来的克隆人，是血肉之躯，并非攻略作者所说的机器人。

□第五关 The lee Hong Assassination

游戏[illegible]47号正确的任务应为三部分：1. 取得保险箱的密码[illegible]；2. 找到保险箱的正确地点；3. 将玉龙带到中草药商店。这一关攻略作者[illegible]，但完成第二部任务（找到正确的保险箱地点）的过程和方法非常不妥。因为如果对四个地点逐一查验，费工费时，而且难免一些不必要的战斗，极为被动。

我的方法是：解救妓女[illegible]后，先按照她的提示通过[illegible]厅（VIP AREA）的电梯进入地下室，找到牢房杀死守卫与被[illegible]对话。他会告诉你玉龙的正确位置。将其解救，然后依其所指直奔藏匿地点，决不迷失。

□第七关 The Jungle God

正确的游戏要求应该是找到进在[illegible]的踪迹，并且避开[illegible]的[illegible]。而不是攻略所示的将其杀死。方法很简单：找到祭坛以后从东[illegible]上石山[illegible]台阶，西行至洞口，跳下即可。

□第九关 Traditions of the Trade

①进入GALLARD酒店与总台接待员对话后得到的房间号应为“202”。

②[illegible]上的服务生的衣服，实在没有必要将其勒死（不要乱杀无辜），只需取下他挂在客房门上的钥匙，然后到杂物室换上服务生的备用服装。

③无需杀死警察，从202室西侧走廊尽头的小门进入有护栏的回廊。[illegible]西区，上三楼（而不是攻略所写的五楼）来到牙科诊所，[illegible]。

□第十一关 Plutonium Runs Loose

①这一关虽然稍有难度，但不必硬冲，只要换上敌装紧紧跟在流动巡逻[illegible]关卡。你可以清楚地听到巡逻兵通过门岗时[illegible]。

②[illegible]47号[illegible]WA2000[illegible]9250、AMT1911、HKMP5SD和PAS/215[illegible]BORS[illegible]。

□第十二关 The Setup

开始时47号与门卫对话后，进入对面的房间上二楼可以找到UZI和PA3/215。

玩好《杀手代号47》需要耐心、勇气和智慧。完成任务的手段与过程也不只一种，相信每一个玩家都有自己独到周密的计划安排。尽管这样布丁小子的这篇攻略仍然是我们进入游戏去真正体味《杀手代号47》的魅力向导。看得出作者为此投入了巨大的热情和值得称道的游戏经验。同时我也认为作为读者和玩家更有权力了解每一个游戏故事真实的全部。

对以上问题的观点和见解，难免有偏颇不尽之处，望攻略作者、各位玩家指正。■

秘技档案

鬼妮
Oni

安装游戏后运行一次，退出后用UltraEdit之类的十六进制编辑器打开游戏安装目录中的persist.dat文件（修改前请先备份此文件），在0x44位置将数值改为07（原来应该是02），存盘后启动游戏，在游戏中按[F1]打开菜单，输入下列字符即可开启相应功能，再输入一次则关闭相应功能，秘技输入成功后会有提示文字，注意输入秘技时不要拿武器，此秘技功能在以正常方式完成整个游戏后将自动获得开启。

liveforever	主角刀枪不入
shapeshifter	用[F8]键更换主角外形
touchofdeath	一击致敌
canttouchthis	主角不会被击倒
fatloot	弹药及生命加满
glassworld	大部分物体变得易碎
winlevel	当前关卡获胜
loselevel	当前关卡失败
bighead	大头模式
minime	微缩模式
superammo	无限强力弹药模式
reservoirdogs	电脑控制的敌人互相对打
roughjustice	格林机枪模式
chenille	强力模式
behemoth	大体型模式
elderrune	生命力缓慢恢复
moonshadow	短时内隐身
munitionfrenzy	面前出现所有武器可供拾获
fistsoflegend	强力拳术模式
killmequick	噩梦模式
carousel	慢动作模式

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

工人物语Ⅳ
Settler 4

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意必须用小写）：

!wqsa 开启秘技模式
!win 当前关卡获胜

[测试：有效　PAGAN 提供 C]

堕落天使

在游戏中按[Ctrl]+[Insert]键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（若输入不成功，再次开启输入提示栏时上次输入的字符还会在那儿）：

ODDM	战斗中可按[F5]键加满HP/MP/DP
ODFULLSKILL	学会所有的必杀技、魔法和技能
ODNOBAT	不会遇到机率战斗
ODFREESAVE	随时存档
ODGETGOLD n	增加金钱，n为金钱数值
ODGETDNA n1 n2	获得敌人DNA元素，n1是敌人代码，n2是数值（最多99）
ODGETITEM n1 n2	获得指定，n1是物品代码，n2是数值（最多99）

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

罪恶都市
Crime Cities

在游戏中按[~]键在屏幕左上角出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

GIVEMEALLWEAPONS	获得所有武器
GIVEMEALLAMMO	弹药全满
GIVEMEMAXENERGY	防盾全满
GIVEMETHEMONEY	获得金钱
DEV_MODE_ON	进入除错模式

[测试：有效　PAGAN 提供 B]

科林·麦克雷拉力赛Ⅱ
Colin McRae Rally 2

在游戏菜单中进入车手选项（drivers），选择创建一个新的车手档案（Create New Driver Profile），任意输入一个标记（tag），在输入车手姓名时输入下列代码作为名字并回车，若成功则不会进入车手资料输入窗口，而是返回车手选项窗口中。使用下列标记有号码的代码，将会在options菜单的Cheats选项中显示/隐藏相应的秘技选项，在秘技选项显示后，你可以调整它们的开关状态。

allthebuttons	可选用所有赛车
greatnews	可进入所有赛道
minime	可使用Mini Cooper S Car车型
evilevo	可使用Mitsubishi Lancer的改装型
stormsmode	可选用Escort MKI Car车型
garywildass	可选用Ford Puma Car车型
turnontheice	背景音乐
shinybuttons	车体闪亮
eatthis	使用手刹发射火球①
bouncybouncybouncy	重力减轻②
waveyourlefts	镜像赛道③
nuttynets	对手车更爱挑衅④
boingboingboing	弹性碰撞效应⑤
curryforme	强力加速⑥
wheelybig	强力油门⑦
gofasterstripes	车速更快⑧

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

仙狐奇缘

游戏中按[Ctrl]+[F12]出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（若输入不成功，再次开启输入提示栏时上次输入的字符还会在那儿）：

wind1304	秦长风等级10级
wind7985	秦长风等级17级
windmax	秦长风等级50级
whitd4102	宫云夕等级35级
axnd3571	苏千雪等级38级
slye4263	孔撒等级40级
square	秦长风学会四方咒第四重
holy shine	秦长学会风神光咒
beam	秦长学会风[illegible]光咒
break	秦长学会风破金咒
eeze	秦长学会风寒冰咒
return153	得到野架秘笈
add coin10000	金钱加1万
add coin	金钱加1千
sailoi	秦长风得到宠物水灵进化版
corundum	秦长风得到宠物胜奇进化版
firing point	宫云夕得到宠物温焰进化版
imperial	苏千雪得到宠物妙思进化版
RETURN #	得到物得到指定物品代码如下：

1 [illegible]	45 [illegible]剑	89 九龙[illegible]	133 [illegible]	177 [illegible]
2 [illegible]剑	46 竹[illegible]剑	90 防弹衣	134 [illegible]	178 [illegible]
3 [illegible]剑	47 [illegible]刀	91 解毒[illegible]	135 [illegible]	179 [illegible]
4 八卦剑	48 [illegible]剑	92 [illegible]	136 [illegible]	180 [illegible]
5 [illegible]剑	49 [illegible]	93 [illegible]丸	137 [illegible]	181 [illegible]
6 七星剑	50 落日	94 [illegible]丸	138 [illegible]	182 [illegible]
7 [illegible]剑	51 [illegible]天刀	95 [illegible]	139 [illegible]	183 [illegible]
8 分光剑	52 万物[illegible]剑	96 [illegible]	140 [illegible]	184 [illegible]
9 [illegible]	53 飞[illegible]	97 [illegible]	141 [illegible]	185 [illegible]
10 [illegible]剑	54 飞[illegible]	98 千年灵芝	142 [illegible]	186 [illegible]
11 [illegible]剑	55 飞刀	99 [illegible]丸	143 [illegible]	187 [illegible]
12 金剑	56 [illegible]弓	100 [illegible]	144 [illegible]	188 [illegible]
13 [illegible]剑	57 [illegible]弓	101 [illegible]	145 [illegible]	189 [illegible]
14 [illegible]剑	58 [illegible]刀	102 [illegible]	146 [illegible]	190 [illegible]
15 [illegible]剑	59 [illegible]	103 [illegible]	147 [illegible]	191 [illegible]
16 [illegible]	60 [illegible]甲	104 [illegible]	148 [illegible]	192 [illegible]
17 [illegible]剑	61 铜甲	105 [illegible]	149 [illegible]	193 [illegible]
18 [illegible]	62 铁甲	106 [illegible]	150 [illegible]	194 [illegible]
19 [illegible]	63 [illegible]甲	107 [illegible]	151 [illegible]	195 [illegible]
20 [illegible]剑	64 [illegible]甲	108 [illegible]	152 [illegible]	196 [illegible]
21 [illegible]剑	65 金甲	109 [illegible]	153 [illegible]	197 [illegible]
22 [illegible]爪	66 [illegible]衣	110 [illegible]	154 [illegible]	198 [illegible]
23 [illegible]爪	67 [illegible]衣	111 [illegible]	155 [illegible]	199 [illegible]
24 [illegible]	68 [illegible]衣	112 [illegible]	156 [illegible]	200 [illegible]
25 [illegible]爪	69 [illegible]衣	113 [illegible]	157 [illegible]	201 [illegible]
26 [illegible]爪	70 [illegible]甲	114 [illegible]	158 [illegible]	202 [illegible]
27 [illegible]爪	71 [illegible]甲	115 [illegible]	159 [illegible]	203 [illegible]
28 [illegible]爪	72 [illegible]甲	116 [illegible]	160 [illegible]	204 [illegible]
29 [illegible]	73 [illegible]甲	117 [illegible]	161 [illegible]	205 [illegible]
30 [illegible]爪	74 [illegible]衣	118 [illegible]	162 [illegible]	206 [illegible]
31 [illegible]爪	75 [illegible]衣	119 [illegible]	163 [illegible]	207 [illegible]
32 [illegible]	76 [illegible]战衣	120 [illegible]	164 [illegible]	208 [illegible]
33 [illegible]	77 九[illegible]战衣	121 [illegible]	165 [illegible]	209 [illegible]
34 [illegible]	78 [illegible]战甲	122 [illegible]	166 [illegible]	210 [illegible]
35 [illegible]	79 [illegible]战甲	123 [illegible]	167 [illegible]	211 [illegible]
36 [illegible]	80 [illegible]战甲	124 [illegible]	168 [illegible]	212 [illegible]
37 [illegible]	81 [illegible]战甲	125 [illegible]	169 [illegible]	213 [illegible]
38 [illegible]	82 [illegible]战甲	126 [illegible]	170 [illegible]	214 [illegible]
39 [illegible]	83 [illegible]战甲	127 [illegible]	171 [illegible]	215 [illegible]
40 [illegible]	84 [illegible]战甲	128 [illegible]	172 [illegible]	216 [illegible]
41 [illegible]	85 [illegible]	129 [illegible]	173 [illegible]	217 [illegible]
42 [illegible]	86 [illegible]	130 [illegible]	174 [illegible]	218 [illegible]
43 [illegible]	87 五行[illegible]	131 [illegible]	175 [illegible]	
44 [illegible]	88 七[illegible]	132 [illegible]	176 [illegible]	

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

编辑　游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http: www.global100.com/chart.asp?Chart = 1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

2001 年 2 月 19 日第 8 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	21	1	Baldurs Gate II Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门Ⅱ安姆的威胁
2	2	34	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神Ⅱ
3	3	62	1	Planescape Torment	Interplay	异域镇魂曲
4	4	33	3	Icewind Dale	Interplay	冰风谷
5	6	103	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
6	5	34	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
7	10	80	7	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明Ⅱ时代考验
8	8	72	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ王者岁月/征服者
9	9	64	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
10	7	38	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
11	17	54	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
12	13	105	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座/异形火力
13	11	112	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
14	12	13	12	Call To Power II	Activision	文明：权倾天下Ⅱ
15	18	14	13	Escape From Monkey Island	LucasArts	猴岛小英雄Ⅳ逃离猴岛
16	15	11	15	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	太空帝国Ⅳ
17	14	50	6	Might And Magic 8. Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门Ⅷ毁灭者之日
18	21	10	18	American McGee's Alice	Electronic Arts	爱丽丝梦游魔境
19	22	55	7	Demise. Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
20	16	90	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
21	23	10	16	Sacrifice	Shine/Interplay	祭品
22	19	20	19	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	星际迷航：精英战队
23	24	17	8	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	红色警报Ⅱ
24	26	8	24	Cossacks: European Wars	CDV Software	哥萨克人：欧洲战争
25	27	66	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
26	29	120	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
27	33	10	27	Championship Manager 00-01	Eidos	冠军足球经理 2000/2001
28	25	13	20	Evil Islands	Nival Interactive/UbiSoft	恶魔岛
29	30	36	12	Vampire. The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼：避世救赎
30	20	10	20	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	半条命：反击
31	28	63	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤Ⅲ竞技场
32	36	65	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人Ⅲ血咒疑云
33	32	72	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
34	37	50	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
35	31	47	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷Ⅱ金属时代
36	35	30	30	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	战斗任务
37	34	47	20	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车：保时捷之旅
38	42	117	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
39	45	89	2	Might and Magic 7 For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
40	39	10	39	Sea Dogs	Bethesda	海狗
41	41	56	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想Ⅷ
42	54	47	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	王权
43	46	65	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
44	43	119	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D	铁路大亨Ⅱ/21 世纪
45	38	22	24	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园：惊世浩劫
46	40	20	34	Wizards & Warriors	Activision	巫师与武士
47	47	73	30	Discworld Noir	Perfect/GT	阿达魔法师
48	49	120	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
49	56	35	23	Shogun: Total War	Electronic Arts	将军.全面战争
50	44	15	26	Rune	G.O.D.	北欧神话
51	50	79	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
52	52	31	43	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
53	48	98	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明：权倾天下
54	55	11	37	MechWarrior 4	Microsoft	机甲战士Ⅳ
55	58	20	26	NHL 2001	Electronic Arts	NHL 冰球 2001
56	57	72	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
57	53	16	31	FIFA 2001	Electronic Arts	FIFA 足球 2001
58	51	55	26	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战斗之盒
59	68	124	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝Ⅲ
60	60	56	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的召唤
61	59	49	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国Ⅲ
62	69	16	42	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	宙斯：奥林匹斯之王
63	62	107	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
64	65	138	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
65	74	67	22	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮 第一次异形入侵
66	77	99	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	梦幻帝国Ⅱ拓荒时代
67	71	30	35	Dark Reign 2	Activision	黑暗王朝Ⅱ
68	63	60	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
69	86	25	30	Grand Prix 3	MicroProse	世纪金冠军Ⅲ
70	79	63	29	Tomb Raider. The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影·最后的启示
71	89	77	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
72	76	25	40	Heavy Metal, F.A.K.K.2	G.O.D	重金属 F.A.K.K.2
73	73	24	71	Operational Art of War. Century Warfare	Talonsoft	战争艺术行动：世纪争霸
74	87	3	74	Crimson Skies	Microsoft	血色苍穹
75	81	3	75	Project IGI	Eidos	秘密潜入
76	70	64	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升阶
77	67	43	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪Ⅱ
78	82	38	71	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命.库那克的毁灭
79	66	86	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
80	80	6	65	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Sir-Tech/Interplay	铁血联盟Ⅱ未完成的交易
81	–	1	81	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	科林·麦克雷拉力赛Ⅱ
82	75	72	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号 红色之矛/都市行动
83	64	150	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
84	91	16	64	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	过山车大亨 天旋地转
85	85	13	74	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士
86	88	101	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
87	78	6	70	Sudden Strike	Strategy First	突袭
88	61	9	58	Hitman. Code 47	Eidos	职业杀手代号 47
89	83	130	10	Warlords 3. Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
90	95	9	83	Real Myst	Broderbund	真神秘岛
91	72	4	72	Soldier Of Fortune Gold Edition	Activision	佣兵战场黄金版
92	84	147	2	Might and Magic 6. The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
93	94	35	31	MDK 2	Interplay	孤单枪手Ⅱ
94	93	44	42	Star Trek Armada	Activision	星际迷航 星河舰队
95	98	13	82	Close Combat Invasion Normandy	SSI/Mindscape	近距离作战：进攻诺曼第
96	97	2	96	Dino Crisis	Capcom	恐龙危机
97	100	99	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
98	–	77	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航.星舰指挥
99	–	49	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
100	96	6	87	Starfleet Command Volume II Empires At War	Interplay	星舰指挥Ⅱ战[illegible]帝国

电玩点将榜

综 合 榜

排名	走势	中文名	英文名	厂商/代理(票数)
*1.	→	暗黑破坏神Ⅱ	Diablo 2	Blizzard/奥美(4306)
*2.	→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(3875)
*3.	→	仙剑奇侠传		大宇(3517)
4.	↑	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(3300)
*5.	↑	轩辕剑Ⅲ外传:天之痕		大宇/育碧软件(2995)
*6.	↓	剑侠情缘Ⅱ		西山居/金山(2694)
*7.	↑	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(2380)
*8.	↑	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1875)
*9.	↓	新神雕侠侣		昱泉国际/第三波(1770)
*10.	↑	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(1468)
*11.	↑	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(1167)
*12.	→	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1024)
*13.	↓	生化危机Ⅱ	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(957)
*14.	↑	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士	Delta Force 3: Land Warrior	NovaLogic/华彩(886)
*15.	→	轩辕剑Ⅲ云和山的彼端		大宇/晶合(830)
*16.	↑	生化危机Ⅲ复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(778)
*17.	↓	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(744)
*18.	↓	博德之门Ⅱ安姆的威胁	Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn	Bioware/第三波(714)
19.	↑	突袭	Sudden Strike	CDV Software(672)
20.	↑	合金装备 PC	Metal Gear Solid	微软(539)
*21.	↓	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(436)
*22.	↑	家园	Homeworld	Relic/育碧软件(364)
*23.	↓	新绝代双骄Ⅱ		宇峻科技/智冠(233)
*24.	↓	三国志Ⅶ		光荣/第三波(169)
*25.	→	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(131)
*26.	↑	古墓丽影:历代记	Tomb Raider: Chronicles	Eidos/新天地(104)
*27.	↓	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(83)
*28.	↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美/晶合(74)
*29.	↓	网络三国		中华游戏网/智冠(54)
*30.	↓	恐龙危机	Dino Crisis	Capcom/育碧软件(43)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

"这些都是这期的调查问卷吗?!"望着那堆成小山似的比平常多了N倍的读者回函,我眼中露出了一丝恐怖的神情,这可是手工计票啊,我倒……不过昏迷数秒之后 Racer 马上清醒了过来,快干活啊,BOSS 又在催稿了……好吧,就请各位来瞅一瞅 Racer 费了九牛二虎之力才搞定的这期排行榜吧,别忘了下次还要捧场哟!

前三名依然未有变化,都是老面孔了,不说也罢。这期倒是有了几张新面孔,它们就是《三角洲特种部队Ⅲ大地勇士》、《突袭》和《古墓丽影:历代记》。此次《大地勇士》终于上榜,并一举超过了一代的排名,可见来者不善,看来顺应时代发展的潮流还是对的,毕竟软加速跑不过硬 3D;《突袭》的上榜并不意外,因为大家普遍认为这是目前最好的战略游戏,相信它仍有上升潜力;《古墓丽影:历代记》的上榜则多少让人觉得有点无奈,大伙儿其实都已经嫌 Eidos 有点儿贫了,却还是不忘投劳拉一票,这让我想到了周星驰和他的电影……

除去新面孔外,另两款游戏也值得一提。一是《轩辕剑Ⅲ外传:天之痕》,此次大幅攀升,勇夺第五名,口碑并非很好的它能取得这样的成绩,应该说很大程度上是沾了大宇这块金字招牌的光;二是《傲世三国》,此次排名又有小幅上升,只是 Racer 觉得它稍有后劲不足之嫌,因为在厂商的宣传高峰过去之后,玩家的热情似乎很快就降温了,看来模仿痕迹过重确实是它的一大弊病,目标公司还要继续努力啊!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投稿。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

投票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.__________ 2.__________ 3.__________ 4.__________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《轩辕剑Ⅲ外传:天之痕》 本期排名(5)
一个靠吃某部长生不老的游戏之老本而出名的公司推出的一款画面称是相当优秀但实际却并不如何而其又自我感觉非常良好的令玩家大失所望的游戏。唉哟,让我先喘口气……(山东 王永)

《剑侠情缘Ⅱ》 本期排名(6)
男主角飞云的语言太现代化,不像初涉江湖的另类大侠,却似泡妞吹牛大王,是否有点儿游戏制作人员的影子?(广西 陈民聪)

《新神雕侠侣》 本期排名(9)
最新硬件杀手。如果说 Q3A 是用来测度显卡和整机性能的业界标准,那么《新神雕侠侣》无疑是测试硬盘、光驱和玩家耐心的新标准——"16 年后……",我倒!(无锡 秦继东)

不知道只有宣传出色的游戏算不算真正的好游戏?当商家看到抢购的玩家一定很高兴,但他们是否知道现在有多少玩家正在大呼上当,想骂死他们?(北京 郭昊)

《傲世三国》 本期排名(11)
《帝国时代》的三国版。(江苏 戚桓龙)

《突袭》 本期排名(19)
狙击手:报告将军,我已打死敌军 538 个,我要求升职、加薪、休假和……配副眼镜。
将军:先发眼镜一副,其他的战后再说!
狙击手:???…!!!(广西 韦东辉)

《家园》 本期排名(22)
一个古老的传说,
孕育着一个真实的梦,
千年的期待,
万里的追寻,
我们只有一个信念——
为家园而战!(山东 盖军辉)

《三国志Ⅶ》 本期排名(24)
当官难,治国更难,还是回家挖雷吧!(甘肃 孟祥飞)

《古墓丽影:历代记》 本期排名(26)
《古墓丽影》从一代到四代,可辛苦了劳拉,现在又出了个《历代记》,唉,这女强人好像无所不能,还好她不会踢足球,否则咱孙雯恐怕得不上世纪最佳奖了。(黑龙江 徐立)

记者:请问寻找劳拉小姐的救援行动有何进展?
Von Croy:你先去听听她的那些朋友讲她的冒险故事吧,听完了差不多我就可以挖到她的背包了,不过她的生死要看 Eidos 老总的意思了……(江苏 张鹏远)

《网络三国》 本期排名(29)
屠猪月当午,
捏碎手中鼠;
身后有杀气,
原来是老母!(陕西 杜超)

《恐龙危机》 本期排名(30)
"美女与野兽"现代版!(河北 邓凯)

本期幸运读者

上海 张杰　合肥 王昌魁　吉林 刘坪
四川 赵晶森　北京 贝刚

女性休闲新场所——

STONEAGE 石器時代

MISS说《石器时代》

MISS把头从电脑前抬起来，揉了揉红肿的眼睛，随手拿过桌上的镜子和梳子，又拉了两下头发，看了一眼镜子里面的熊猫眼，装作没有看见的把镜子扔进了抽屉，然后一边猛喝咖啡一边接电话说："什么事情啊？哦，我今天状态不好，你别过来拜访了。什么，主要是看看《石器时代》不是看我？OKOKOK，你过来吧，让你过过眼瘾。"

30分钟后，MISS经过了迅速的梳妆打扮，已经完全恢复了平日里容光焕发的容颜，开始侃侃而谈："《石器时代》这个游戏好啊。你看，我已经很久没有废寝忘食了，结果就是为了它，已经在办公室好几天没回家了。"MISS突然从桌子底下拖出一个大纸箱，里面全部是各种各样的食品，既包括面包、饼干、方便面等常见物品，也有100%果汁、MM巧克力豆、乡巴佬鸡腿等好东西。"别瞧，那不是给你的，这是我晚上为了在《石器时代》奋斗而特别customer准备的，品种丰富吧？我这里还有个小枕头，万一睏了睡了可以当枕头。这个，虽然说为了了解新游戏要深入研究产品是工作的需要吧，但是这种加班可是完全自愿的！我还不是为了晚上网络速度比较快，也没有电话什么的干扰，可以一心一意？除了我之外，还有自愿来进行测试的呢！



你想找人聊天？
用手机太贵 聊天室太单调
那边玩耍远侃山如何？

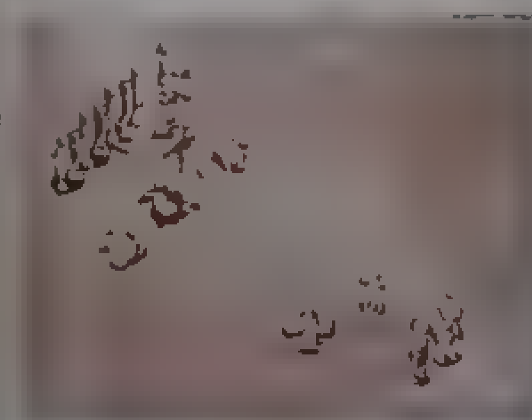
MISS一不小心就露出了得意的微笑："关键还是好玩，我觉得比《网络创世纪》好玩，那个画面太小了，网速太慢了，玩起来太复杂了，而且中国也没有正规服务器，我玩了一段就烦了，而且那个时候我也有天天遵守作息时间保证美容觉（戏言）。《暗黑破坏神Ⅱ》？我想局域网上还是很有潜力的吧，但是Internet上肯定不行，延迟很严重，而且它还是比较片面暗啊。"所以，MISS大喝了一口水，语气由激昂转为了含情脉脉："《石器时代》就是好，我实在是太喜爱他了。哦，请原谅我的小小的语无伦次，这是由于过于激动的原因。反正你也是一边看画面，一边听我说，我就给你详细解说吧……可我的口才不够好，还是不能够给你完全描述出我内心的激动和游戏的动人之处。好了，言归正传。"



你想结伴出游吗？
外面收费太贵 出门天气太冷
那一起上网战斗如何？

首先，如果你安装好游戏，并在华义的网上进行了注册，就会得到账号，可以开始游戏了。在安装了之后，你进入了游戏的画面，按要求输入了你的账号和密码，选择了一台服务器，你就可以创建你在《石器时代》中的人物了。在《石器时代》中似乎有过这样一句笑话——你可以裸奔，但是只能在《石器时代》中。其实呢，一共12个人物，都还是穿着《石器时代》的特色服装的。其中是7女5男。男生中有头上插着羽毛的一脸苯苯的大汉，也有戴着虎皮帽子裹的严严实实的男人，还有英俊青年和鼠目獐脑的家伙。女生中嘛，有梳着朝天椒的傻乎乎的小不点，也有性感优雅的美女，还有活泼泼辣的妹妹和沉默害羞的小姑娘。在选择的时候，可是12个人都站在广场上任你挑选哦，你还可以命令他们转动身体让你看看他们的动作是否符合你的要求，仪态是否适合你的性格，也可以趁机改变他们的头发还有服装的颜色，来一场免费的时装秀啦！终于，你选择了一个绝世美女，并亲自进行脸部设计，保证她的面目最个性化最具有魅力（将来《石器时代》的其他人和你交换名片的时候是能够看到你的一寸彩照的），并亲自设定了体力、耐力、速度、腕力的数值，并从"地火水风"中选择了自己的属性，……终于迈进《石器时代》的门槛了。

于是，美女在《石器时代》的村子里诞生了。她降生在"加加村"的村长家中，睁大着她天真无邪的大眼睛，环视着四周，她看见了她的身边，跟着一只可爱的蓝色小兔子正在朝她一个劲的招手。美女非常的高兴，抱起了小兔子，给它命名为"蓝天"，然后给自己取了个昵称叫"小女孩"，便一起开始了她们的旅程。哗！村子里面好多人啊，美女四处转了转，就有热情的前辈和她打招呼，还体贴的送给她宠物。可惜村子里面也有虎视眈眈的随时打算从地上拣东西的人，所以……美女并没有得到别人的礼物。这个村子很大，有很多商店，比方说宠物店、武器装备店、道具店、肉店，24小时便利商店，还有医院、比武场、聊天茶馆、长毛象快递、占卜屋和石器图腾。当然，除了医院外会免费帮助新手外，几乎每个地方都是需要"石头"——就是《石器时代》的货币。而且，最让美女心动的是，在医院里面还有美容师，可以花钱增长魅力耶！



你想养宠物吗？
养狗怕拉稀 养猫怕思春
那来只恐龙养如何？

女孩也可以自立呀，美女立刻就冲出了村子开始打猎的生涯。就在村口，美女就遇到了《石器时代》的小鸟——腮帮子鼓鼓的小鸟。只听美女一声令下，她的宠物"蓝天"就冲上去狠狠的给了小鸟几下，然后美女也姿态优雅的走了过去，轻轻的用纤纤细指掠过了小鸟的面颊，然后又给了它一个飞吻——小鸟就倒下了。于是，美女也得到了他的第一件战利品，价值15 stone（stone，《石器时代》货币）的小鸟的肉，可以吃也可以卖的哦！很快的，在美女的魅力下，她的战利品越来越多了，不仅有肉，还成功的捕获了几只小鸟作为宠物，而她，也不再是初出茅庐的小女孩了，于是自己改变昵称为"浪迹天涯"，购买了武器装备开始去遥远的地方探险了。在这片《石器时代》的大陆上，大体可以分为南岛和北岛，其间由天然的海底隧道连接。一开始，美女认为自己已经有了10级了，连医院的治疗都要收钱了，估计闯荡一下应该没有什么问题吧。后来，才发现，自己还嫩的很呢！在海底隧道里面有30多级的大鲨鱼成群出没，在僧林洞窟里面有15级的头上长着螺旋桨似的羽毛的鸟儿，在饲养员本部有英俊但是一点都不客气的青年，在一些山中还有山贼啊什么的，不仅攻击还顺便偷东西……一句话，美女左看右看，左看右看，才发现每个地方都不简单。比方说就在南岛小河上的那座小桥吧，就有预备级山贼藏在那里把守，不打倒他根本过不去。被打飞了几回之后，美女只好在一边看着，瞅准机会，一旦看见高手把山贼打倒，赶忙尾随其后才过了河。

你爱美食吗？
各式各样合成料理 来个户外野餐
看谁是料理王！

……

（待续）

石器新闻花絮

《石器时代》推出韩文版

《石器时代》已经由eNIUM公司代理，并在韩国正式发行。虽然韩国网络游戏众多，竞争激烈，但《石器时代》依旧脱颖而出，受到了当地媒体和用户的瞩目。

台湾地区"百万现金"活动揭晓

在台湾地区举行的奖金总额高达150万新台币的《石器时代》比赛揭晓，"秒杀王子"洛云夺得了高达100万新台币的大奖。台湾华义还将继续举办类似的活动，真情回报《石器时代》用户。

笑傲江湖演义（二十一） www.xajh.com

江湖快报

乐[illegible]小猪[illegible]一月[illegible]！[illegible]江湖，就有机会[illegible]！[illegible]等你拿！

《笑傲江湖—精忠报国》[illegible]级侠客养成机制、[illegible]RPG、聊天神功、门派战争、[illegible]……[illegible]的江湖世界，怎能错过？



江山如画 寂寞如雪

——谨以此文献给我在江湖上难忘的朋友

权利帮·柳五公子

今年2月份，我进入了江湖 那时候的江湖，只有一个战场，速度也比现在要快得多，只要是攻击对方，一般是输入内力值就打出去，而且经常是杀一个人，几万内力就足够！

一开始，我注册了58317号蝶舞映雪剑，加入了日月神教。正当我在到处乱转的时候，突然系统提示：权力帮剑王紫云追月亚现江湖！权力帮剑王风花雪月亚现江湖！这在当时，可以说是江湖上的一流高手啊！说不清楚什么原因，我立即下线重新注册，加入了权力帮，从此，权力帮多了一个组员，58588号柳五公子。随后，又来了纪凡师弟和朱八师弟。

当年的权力帮，经常上江湖的就是紫云追月，风花雪月，柳五公子，纪凡，小飞和这么几个人。至今，我还记得有一天，柳五队长和紫云追月师兄，风花雪月师兄在水帘洞的对话，他们叫我去打50万内力，然后给我一个猪杀，为了这50万内力，为了这个猪，我转了整整一个通宵！

还有一个权力帮等级最高的鬼王，血手印，经常在聚贤庄一句话都不说，然后就是被杀。

过了几天，7万号开始的路过，鲁兵卫，海洋，海天孤燕，坏熊，大核桃，来福灵，柳随风，牛牛等人，陆续加入了权力帮。

当年的峨嵋金顶，冷冷清清，柳五公子被杀，经常是一分钟以后看见太阳出山。看见自己的招魂幡变成无敌狼牙棒，真的心痛啊～～～～ 直到这天，我的oicq几声咳嗽，多了这么几个好友：名捕柳凌风，丐帮明月心，客舍青青，华南虎，紫云追月，小刀！这几个人，可以说直接影响了柳五今后在江湖的命运，至今难忘！

柳五公子是剑客的时候，被五岳剑派的铸剑师漂亮宝贝盯上了，加上自己经常吃馒头流，好几次都是后心一凉，被漂亮宝贝一刀拿下……一股暖流传来，原来是名捕门站堂柳凌风救了你；一股暖流传来，原来是丐帮六袋弟子明月心救了你；一股暖流传来，原来是同门师兄紫云追月救了你。从这一天起，我的招魂幡，灵蛇鞭，忘情天书都保存了下来，加上客舍青青的帮助，我终于到了剑王！也把内力打满了！回头看漂亮宝贝，却已经成为拿着85带着软猬甲的嵩山派执法！那段时间，我就是在蓝山古剑下倒下，然后在柳凌风和明月心的怀中苏醒！以至于今天，权力帮副总领柳五公子看见五岳剑派剑神漂亮宝贝，仍然压根儿没敢去发出黑白道，这个漂亮的宝贝，是柳五在江湖上的克星呀！

这一天，对华南虎一番哭诉，华南虎冷淡地对我说了一句话：你去休息吧。然后要走了58588号的密码。被漂亮宝贝屠宰得身心俱疲的我，乖乖地上床睡觉去了。第二天，上了江湖，自我欣赏，不禁呆住了！我居然成了刀王！还有60万的内力！原来是华南虎一夜没睡，养好了两个10级射苯的猪，给我两刀下去成了刀王！当时的华南虎，也是刀王，差100点经验就可以到鬼王了，但是，他把这些今天看来微不足道的经验全部给了我，在当时，对我却是何等重要！

柳五成为刀王以后，会员也批准了，拿着忘情天书，内力又满，真是何其狂也！拿着客舍青青给我的几个满内号，横行江湖。武当派的观主张善雷，穿着一件宇航服，内力全满，我用小笼包的无常令去下了他的100万内力，再用偷情小天使的断剑去下了他80万内力，最后是柳五公子上去，忘情天书拿下，得经验70点，随后的几天，追着桃花岛的桃实使者活神仙，连续杀了两次，很快，我成了鬼王！

一个深夜，同门师兄紫云追月对我一通嚎叫：他的内力满满的，要去打人！我们两人，好狂妄呀！当时我们盯上了血河派的鹦鹉赵云，追了两步，在高昌迷宫，紫云追月杀了他，为了也得到经验，我救了他，哈哈哈哈～～～ 从这天开始，我和紫云追月只要上了江湖，就开始追人，配合无间。一直到紫云追月被桃花的两个桃木追，我上去和一个桃木同归，紫云追月逃跑了，柳五公子却是在柳凌风的怀中苏醒过来！接着，玩偶山庄的笑十一郎来了，我们三个，真的是齐心合力，杀人，互相传内，救命。最辉煌的时候，是我们三个13级的，一动不动傲立在桃花岛，轮出来就给由一刀，反正没有人打得死我们！

3月份，小刀帮我练心法的时候，给柳五拿到了一把：一泻千里电火毯！这个时候的江湖，特5是不公开的秘密，而且，打狼人极其容易，加上客舍青青拿出当时全江湖派名第四的13级号给我杀了整整两天猪，柳五公子成为了权力帮的第一个水王，出手绝不容情，都是200万内力的黑白道！一时间，血肉横飞，同归频频。直到我被武当鸭绿江杀轮回为止。

慢慢地，我发现，我喜欢上了丐帮的明月心。我，要娶她！好好照顾她，陪伴她！也因为如此，直到现在，柳五的手上没有pk过一个丐帮的弟子。但是，无论我怎么对明月心说，她都不曾给过我一个承诺，在现实中的明月，已经有了男朋友，也正是因为这样，在网络上，在江湖上，明月心中的柳五，是她的小师弟，她可以一次次地救柳五，却不能稍有亲近；她就是这么一个女孩儿，有原则的丐帮明月心，甚至我几次提出要明月杀柳五升级，她也不愿意。纵然是虚幻无方的网络恋情，她也给了她的男友----或许，这正是我喜欢她的原因吧：一个对男友忠贞的女孩子，值得我的单相思！！！

4月份，权力老帮主王寇出现了两天。柳五的手中也就多了好几个85，软猬甲齐全的侠客。王寇，大概是我目前所见到练的号最多，最奇怪的人：他手里的侠客，就连6级的也是拿着85和软甲，真是令人佩服！目前柳五手里大概有1/4的侠客，是从王寇那里继承而来，所幸并未辱没老王寇的心血，每个号都拿着特5，练成了9心。

权力前任帮主萧开雁退出江湖，也同时交予柳五三个侠客，此时的权力柳五公子，目空一切，骄横一时！与权力第一杀手妖刀翻脸，硬碰硬地互相砍杀，终是技逊一筹，一日之间，杀妖刀两次，被妖刀杀了三次。

笑傲江湖的小猪们体恤各门派的斑竹，开始每个月发给微薄的工资。华南虎领到工资后，立即买了20张会员卡并在权力新闻发布消息：申请免费会员。至今，每个月仍然在进行。也就是从这个时候开始，权力帮加入了越来越多的新人，其中不乏新锐高手，实力开始一天天壮大起来！

5月，权力帮来了两个少林派的青年高手：斩立决和英雄泪。很快就成为权力帮中的中坚力量。

紧接着，盾斩，花和尚假行僧，未惊箐箐，曲寒山，莫非冤，棋子，同一屋檐下，笑而无常，宁燕，阿修，寒冰等人，陆续成为权力帮新生力量的代表人物，人人心狠手黑，印象最深刻的就是：未惊在9级的时候，居然成功地杀了武当派的三清真人；雷纯在桃花岛被围攻的时候，花和尚从旁狙击解围。

这个时候的江湖，特5公开，人人都去挖一泻千里和七星斩将茅，杀戮不断，轮回频频。

乐古，100880号，在权力帮，在整个江湖，只救人，不杀人。同时，练就武当派15级小不点，实乃人杰！几乎每个月，都会看见乐古在江湖救人榜上，小不点在江湖pk榜上，善与恶，各走偏锋。

鲁兵卫接任权力帮主以后，做了不少实事。首先制服帮中桀骜不驯的柳五公子，整顿上下秩序；而后促成权力，血河结盟；成立权力帮幽灵组织，天佑组织；并请高人，完成了权力帮的第一个玩家分站。在权力帮，对新人老鬼一视同仁。确实是一个名符其实的好掌门。

幽灵组织在权力的地位，大家各有不同的看法，其实无非在于幽灵很多人原来的真身是别的门派而已。但是我的感觉：幽灵个个重义气，好战喜杀，他们的血汗功劳，在于他们每pk一个人，都是权力帮的心法---- 黑白道。实际上也就是权力帮威一块不可撼动的基石！天佑组织，似乎更加神秘，但是实力不可小视！

6月，应该是权力帮最为辉煌的时刻，大批青年高手的崛起，昔日冷冷清清的峨嵋金顶，已成为帮中的弟子议事，疗伤的坚固堡垒；帮中团结一心，各自分工有序，杀人的杀人，救人的救人，轮回率降到最低点！

这个时候，权力帮，血河派，联手对抗桃花岛的疯狂报复，起因由于雷纯在8级的时候，杀了桃花的9级新娘，一时间，桃花出动到桃木使者，到处追杀雷纯，诺大一个江湖，容不得一个小小8级虾的生存，级别高的柳五和蝶舞也只得出来接战；随之，紫云追月，笑十一郎参战；斩立决，英雄泪参战；幽灵追命，索命，小妹参战；血河血衣人，狂徒，颗颗，云飞扬，和平，山本一夫参战；古益超人，日月小生，黄世仁参战；权力天佑小飞参战……他们就是这样的一些人，根本不问我什么原因，直接了当就去了，或许唯一的原因，是他们的兄弟柳五，人单力孤吧。出动的人数越来越多，等级也越来越高，厮杀越来越频，紧接着，权力，血河两派，集体投入其中！

矛盾愈演愈烈，论坛互相叫骂，江湖攻击一波接一波，一度成为门派的纠纷和大型火拼。至今尚未平息！连本人的桃花号，来不及通知同门，也被权力帮师弟同一屋檐下杀在五虎岭，只有苦笑作罢。大火拼下来的结果：柳五公子被通缉，从火王轮回到水王，权力，血河频频被杀，而所谓江湖四大门派之一的桃花岛，损失更为惨重---- 单是雷纯，就一路顺利地从8级杀到了13级，其间杀轮回桃花数人。柳五也在最短的时间内恢复元气，更上一层楼！

灿烂多姿的江湖，各色各样的江湖人物；从一个组员，成为副总领；看见权力帮一步步地强大起来，真是欣慰！我深信，天下第一大帮----权力帮的光辉一页，会从现在翻开！

一直就想写下这些东西，留作权力发展史的佐证之一，尘归尘，土归土，青山依旧在，几度夕阳红。是非功过，留给后来人评说吧。

本文来自国内大型武侠文化图形MUD游戏网站"笑傲江湖"(http //www xajh com)玩家原创精华文库，故事情节[illegible]经典游戏"笑傲江湖之精忠报国"(http //game xajh com)[illegible]

教育软件 树人精品教育软件系列

树人小学套装II 9CD/128元
- 树人新世纪小学教育软件第一集 (2CD)
- 树人新世纪小学教育软件第二集 (2CD)
- 妙笔生花 小学作文金钥匙 (1CD)
- 树人趣味识字 (1CD)
- 小学奥林匹克竞赛题库 (1CD)
- 新英语单词有声书库 (1CD)
- 多媒体小学数学总复习 (1CD)

树人初中套装II 9CD/128元
- 树人新世纪版教育软件初一篇 2CD
- 树人新世纪版教育软件初二篇 (2CD)
- 树人新世纪版教育软件初三篇 (2CD)
- 妙笔生花-初中作文金钥匙II (1CD)
- 初中英语听力大全 (1CD)
- 新英语单词有声书库 (1CD)

树人高中套装II 7CD/128元
- 树人新世纪版教育软件高一篇 (1CD)
- 树人新世纪版教育软件高二篇 (1CD)
- 树人新世纪版教育软件高考文科篇 (1CD)
- 树人新世纪版教育软件高考理科篇 (1CD)
- 妙笔生花-高中作文金钥匙II (1CD)
- 名师导学一高中数学 (1CD)
- 新英语单词有声书库 (1CD)

精品教育软件					
《200个Windows小工具》	22元	《初中英语教程》	58元/6CD	儿童益智软件集锦	38元/3CD
《经典小游戏集锦》	18 80元/2CD	名师导学 数理化	38元/3CD	趣味数学初中奥林匹克	78元/3CD
编程魔典	22元/2CD	初中代数	30元/5CD	小学奥林匹克套装版	188元/7CD

工具软件 千禧年强档推出新世纪时尚大餐树人工具软件系列

PII变P!!! 38元/4CD
——PC全面优化终极版
1. 系统测试站(权威[illegible]的测试软件)
2. [illegible]引擎站([illegible]全新[illegible])
3. 系统优化站(即新[illegible]的优化软件)
4. [illegible]

《真情伊妹儿》 28元/套
不仅想听声音，还想见到其人，这一切，《真情伊妹儿》都能做到。

五大功能：
1. 原音重现 2. 留住回忆 3. 真人演出
4. 电子日记 5. 原文重现

《家庭电脑世界新世纪典藏》 2CD+手册 28元 依托在PCfriend强大阵容，集一年经典工具、经典CAI、经典文章于两CD之中，伴随您走入新世纪，新世纪您离不开PC，就离不开她 (DISK A 全年杂志电子版)、(DISK B 共享软件集)

热烈庆祝 北京百年树人软件技术责任有限公司上海办事处成立 地址：上海市斜土路2897弄50号208室(海文永生商务楼) 联系电话：021-64878403 传真：021-64878780 邮编：200030 联系人：胡小姐

经典游戏 树人经典游戏世纪回顾版

*救世传说 2CD	48元	长弓II-武装直升机(2CD)	48元	起义 铁甲叛乱	29元
*英超足球联赛	38元	F-15海湾战鹰(须用游戏杆)	48元	黑暗复仇	29元
*主题公园世界	38元	铁甲风暴&黑色战线(2CD)	38元	飞行军团黄金版	29元
横扫千军 2CD	38元	异形追杀令	38元	奥林匹亚桥牌赛	28元
银河创世纪 4CD	50元	仕魂	38元	末日烽火	28元
人偶情缘 2CD	30元	杀气冲天 2CD	38元	整人专家2000	28元
银色幻想 2CD	38元	疯狂大脚车2	36元	猎杀潜航	28元
F-1摩纳哥大奖赛	29元	沙丘2000	36元	大富翁3	28元
三国志之风云再起(光荣出品)	68元	以色列空军	36元	死亡之锁	28元
大航海时代外传(光荣出品)	68元	战争游戏	32元	黑暗启示录	28元
银翼杀手 4CD	60元	麻将大师2	32元	福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元
银河飞将V (3CD)	60元	野兽与乡巴佬	30元	真侍魂	20元
星际围攻 2CD	50元	深海猎杀	30元	称霸四海	20元
地下城守护者 (2CD)	48元	傲气雄鹰	30元	隋唐争霸	20元

北京百年树人软件技术有限责任公司地址：北京市海淀区万泉河路紫金庄园7号楼608室
邮购地址：北京市海淀区双榆树邮局82号信箱 邮编：100086 销售电话：010-82658156、82657363、82657364 联系人.马欣
树人网址 http://www.srsoft.com.cn (所购产品不足百元请另付邮资15元，满百元免费寄送，邮购电话010-82657370联系人：程先生)

全国各大软件专卖店均有销售！

新月计算机技术开发有限公司

新品速递

热卖中

CD-ROM 适合 Windows 9X Windows2000

新组合空间(游戏篇)28元8CD (工具篇)28元8CD (驱动篇)28元8CD

- 樱花剧场 ●名侦探柯南/美少女枪神/不可思议的游戏/东京巴比伦/封神仙界传(连)等数款经典的日动系列7小时超级视频欣赏！
- 梦幻街 ●各种模拟器类相应程序及配套游戏ROM！
- 千典动画城 ●[illegible]影-电影预告(电影CG)/最终幻想-电影预告(电影CG)/自由枪骑兵(PC)/亡命狂徒(PC)/破邪大星-弹劾凤(TV)/美女尾行II(PS)寂静岭II(PC)/钢铁事厂(PC)/女神转生(PS)鬼武者新宣传(PS2)魔剑士(PS2)等.TV动漫/PS/PS2/PC/DC游戏中精彩情节视频片头/典藏动画欣赏！
- 漫画书屋 ●400组精品漫画！
- 14号基地 ●科幻小说-珲石：霹雳搭档(连载)！
- 壁纸廊 ●精美酷游戏/卡通CG壁纸！
- 音乐盒 ●精选魔神英雄传/天空爱斯嘉科尼/龙珠-银河/超级机器人大战α，等15首游戏动漫音乐主题！
- 玩物园 ●休闲桌面游戏小品！
- 补来补去 ●FIFA2001新设计56款足球.草坪.手套.联赛/炽焰帝国1.07A/石器时代/红警II的1.004完美升级档/暗黑II的1.04C完美升级档.万者完全装备库/黑金企业/天之痕/乱世三国等30款热门游戏修改.编辑.补丁大全！
- 游戏之门 ●精心设计的武侠网络RPG千年/勇敢大采集/炽焰帝国.等热门游戏体验！
- 电玩陆海空 ●经典金曲收藏1.0版/拼音之星千禧世纪/手机伴侣1.61/猜龙字王/DirectX 5.0-8.0通用卸载/大富翁(5)时钟/YamahaVQF 2.52E媒体播放器/游戏音乐通用播放/绝招作弊器/铁甲问查术/南极星V1.83最新中日韩版神奇注册表/光碟动态模拟2.1光碟护碟2001等超级游戏龙玩[illegible]！

诚征各地代理

动漫变形轮、全二辑：
◇集日本12部动画经典系列名著，全资料12CD单光典藏版，分上中下(3套12CD)，每集九内容典含人物/故事/壁纸/桌面方案/背景资料/同人.小说/动画片头/MTV/全长MP3音频/超长OVA剧场版视频欣赏！
◇动漫变形轮(上)含：★超时空要塞★变形金刚★[illegible]的女神★圣斗士星矢★共4CD光盘，零售价28元！

新组合空间(综合篇)
●六套精彩光盘合辑★MP3魔典音乐盒◇桌面总动员(2)◇心情故事◇全城体验(2)◇Flash5.0教程宝典——28元/6CD(综合篇)！

新组合空间(动画篇)
●动画全接触(1-4合版)★精心搜集从远的日.美动经典TV系列名著动漫/DC/PS/PS2等次世代游戏中.精彩情节动画/视频片头/典藏MTV动画欣赏——28元/4CD(动画篇)！

桌面总动员1-3：
●集合了大量休闲游戏小品、精彩超酷桌面主题、天生异像、魔力图标、幻彩指针、百变开关画面、桌面宠物、超级搞笑娱乐欣赏……

校园争霸：
●[illegible]教师◇幽默岛◇[illegible]◇我是女生◇玫瑰之约◇花季少女◇[illegible]◇[illegible]◇[illegible]花园◇[illegible]◇[illegible]◇[illegible]◇分手对白◇[illegible]◇[illegible]故事◇现代爱情故事◇[illegible]……

新组合空间(壁纸篇)28元4CD 新组合空间(动画篇)28元4CD 动漫变形轮(上)28元4CD

★金世纪白金会员——
A. 会费40元，赠送"任意一套销售中的新月光盘(自选)"，及更多的活动参与和部分纪念品赠送。
B. 拥有唯一使用编号的白金级会员卡一张。
C. 申请截止日期2001年03月15日。
D. 有效使用日期从申请日始至2001年12月止。
E. 申请名额不限——请提供姓名、年龄、职业、详细通讯地址、假期邮购地址和邮政编码。

★金世纪紫金会员——
A. 会费360元，赠送2001年01-12月前出版的(预计出版数量为100 CD或更多)全部新版新月光盘，及更多的活动参与和部分纪念品赠送。
B. 拥有唯一使用编号的紫金级会员卡一张。
C. 申请截止日期2001年03月15日。
D. 有效使用日期从申请日始至终身荣誉会员资格
E. 申请名额不限——请提供姓名、年龄、职业、详细通讯地址、假期邮购地址和邮政编码。

新月魔典 第一辑
- ★校园争霸
- ★靓丽天使
- ★壁纸千寻(8)
- ★桌面总动员(3)
- ★访客奇兵2午夜疯狂

共6套光盘/软件 6CD总售价40元！

金世纪软件俱乐部2001.3-4月最新邮购资料

载体	光盘名称	零售	会员	注
1CD	动漫典藏画册/赠 樱花吹雪	20元	20元	★
3CD	游戏龙番外篇-樱花魔界(1)	25元	20元	★
3CD	游戏龙番外篇-樱花魔界(2)	25元	20元	◆
3CD	游戏龙番外篇-勇士门(1)	28元	23元	
4CD	动漫变形轮(上)	28元	23元	◆
6CD	新月魔典(1)	40元	30元	◆
3CD	软体震裂(7)	28元	23元	
4CD	创意帝国	35元	25元	
4CD	四大名补	35元	25元	
4CD	王者攻略	35元	25元	
1CD	生死魂斗门II流星战士	18元	10元	●
1CD	DIY-超频攻略	18元	10元	●
1CD	桌面总动员(2)	18元	10元	●
1CD	桌面总动员(3)	15元	10元	◆
1CD	靓丽天使-日韩美媚秀	15元	10元	◆
1CD	魔幻七彩MTV-最高动感	15元	10元	◆
1CD	校园争霸	15元	10元	◆
1CD	壁纸千寻(8)	15元	10元	◆
1CD	2001访客奇兵-午夜疯狂	15元	10元	◆
1CD	MP3魔典音乐盒	15元	10元	★
1CD	游戏香香虫-梦幻街	15元	10元	
1CD	漫画奇侠	15元	10元	
4CD	动漫英雄传	38元	25元	●
4CD	真夏之梦	38元	25元	●
4CD	流星之日	38元	25元	●
4CD	澜月狂潮	38元	25元	●
8CD	千禧八部(4)	48元	30元	●
8CD	千禧八部(5)	48元	30元	●
8CD	千禧八部(6-终结版)	48元	30元	★
8CD	新组合空间(游戏篇)	28元	25元	★
8CD	新组合空间(工具篇)	28元	25元	★
8CD	新组合空间(驱动篇)	28元	25元	★
4CD	新组合空间(动画篇)	28元	23元	★
4CD	新组合空间(壁纸篇)	28元	23元	★
6CD	新组合空间(综合篇)	28元	25元	◆

◇金世纪俱乐部简装光盘特价区.每组￥5.5元

CE01 全城体验(1)2CD	CE02 全城体验(2)2CD
CE03 软体震裂(2)2CD	CE04 软体震裂(4)2CD
CE05 软体震裂(5)2CD	CE06 软体震裂(6)2CD
CE07 千典游戏龙(1)2CD	CE08 魔音世界
CE09 千典游戏龙(2)3CD	CE10 访客奇兵
CE11 休闲百分百 2CD	CE12 共享风暴(4)2CD
CE13 超频2000(5)	CE14 超频2000(6)
CE15 超频2000(7)	CE16 壁纸千寻(5)
CE17 壁纸千寻(6)	CE18 壁纸千寻(7)
CE19 动画全接触(4)	CE20 动画全接触(5)
CE21 Flash5.0教程宝典	CE22 杀气冲天
CE23 自由与荣耀	CE24 心情故事

注：●销售中 ★热卖中 ◆新上市 预售中

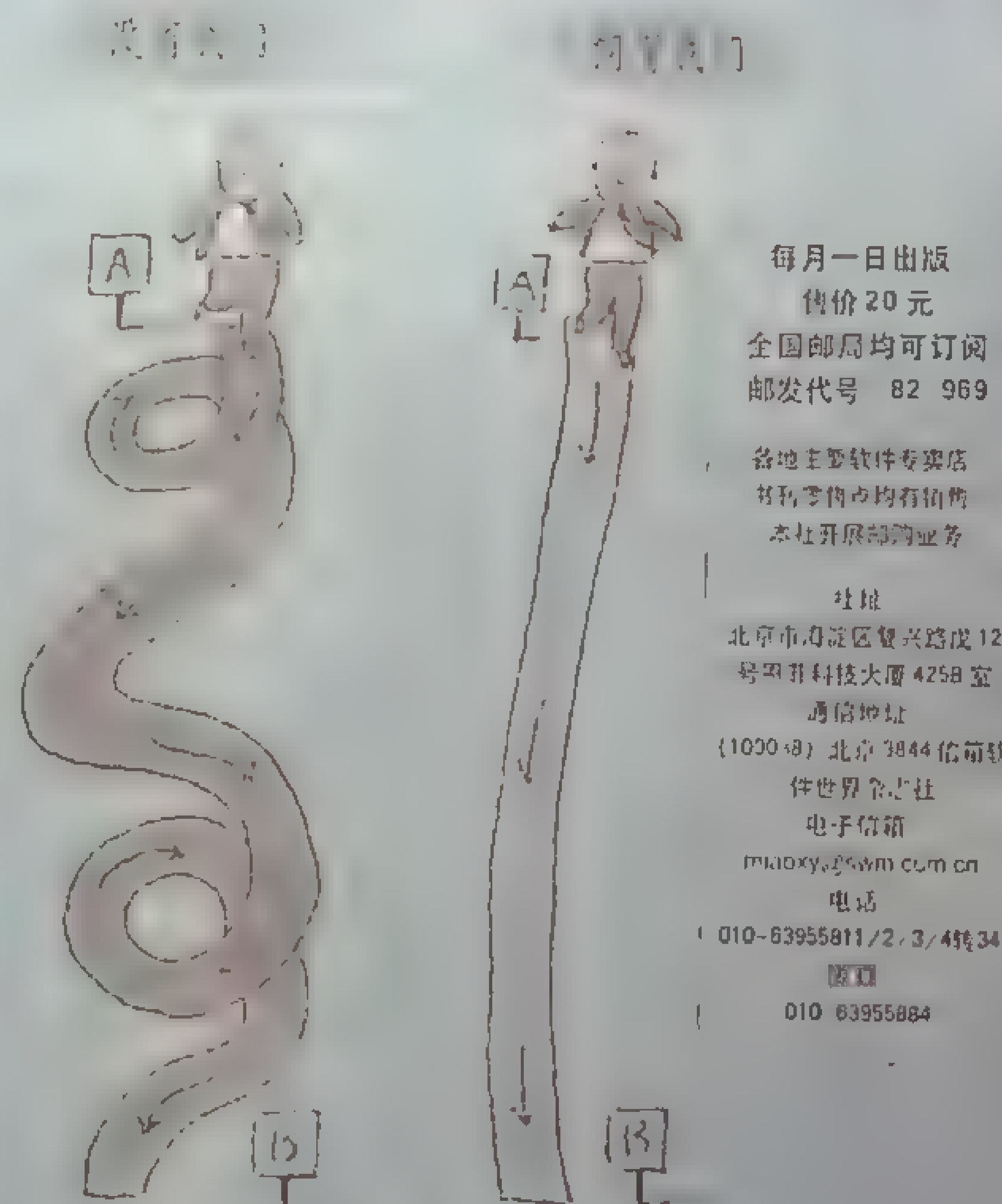
所有邮购项1次邮购金额不足20元需另付5元邮资

新月计算机技术开发有限公司

邮购地址：哈尔滨市果新街169号远达大厦8512室 新月公司 邮政编码：150001
联系电话：0451-2634440 传真电话：0451-2634432 业务咨询：宋艳华
储运查询：霍中华 肖明 技术支持：钟子唐 全国代理：刘铁军
哈市负责：郝建华 贾志勇 http://crescent.ccc.cc E-mail:ccc.cc@yeah.net



本期赠送一张电脑／VCD两用光盘



每月一日出版
售价20元
全国邮局均可订阅
邮发代号 82 969

各地主要软件专卖店
书刊零售点均有销售
本社开展邮购业务

社址
北京市海淀区复兴路成12
号四升科技大厦4258室
通信地址
(100038) 北京3844信箱软
件世界杂志社
电子信箱
mxioxy@swm.com.cn
电话
010-63955811/2/3/4转34
传真
010 63955884

光盘 A
心想事成　我想全自动
软件专题　自动处理软件专题
软件速递 多媒体、网络、系统、图形、汉化、驱动杀毒、游戏、手册相关等最新实用工具9类，100余个。
正版试用:WPS2001
编程园地：有关编程技巧应用的文章
动心游戏：windows桌面游戏
网上生活
与《数字生活》杂志合作的网络指南栏目
软件世界电子版
《软件世界》杂志2001年2月全文

光盘　B：【B盘为专题内容光盘】
电脑美工全接触

光盘　C：【C盘为VCD2.0格式的光盘，全部为视频内容，在光盘期刊中属于首创。】
动态教学:VB可视化编程教学连载（八）、FLASH动画制作教学连载（三）、Lockdown2000反黑客入侵软件使用教学
硬派学堂：硬盘测试及修复
精品示用:联想未来先锋、七喜快乐e派2代、八亿时空非常行动866、海信海景二代2000
影视狂飙：美国电影本月票房排行榜、流行音乐MTV
动漫欣赏：鬼武者

专题荟萃.
懒人不完全手册
实战速成
留住岁月的回想　烧录一张你自己的vcd
软盘压缩实战
Flash 放大镜效果制作
软件学堂
我们的第二次亲密接触—《东方快车3000》使用有感
启动光盘的制作
顶级抓图工具HyperSnap-DX
横空出世　博大精深——WPS 2001测试版试用报告

WinAmp3 Alpha2抢鲜出炉
网页浏览器新贵—Fast Browser
路路通——畅通无阻
图像浏览——ACDSee之后是什么?

网上生活
我的网络硬盘
网络翻译软件大阅兵
发送匿名邮件三大利器
眯起一只眼睛看NAPSPER
偏房@NET
酷站导航
精品示用
联想　飞来先锋

七喜　快乐e派Ⅱ
海信　海景二代2000
八亿时空　非常行动866
硬件比武:
白鲨王44X光驱评测
大手——小旋风
DIY发烧经:
每月装机
2月市场回顾
游戏人间:
傲世三国全攻略
游戏秘技

如何挑选满意的光驱

文/燕舒　编辑/Chance

光驱早已成为个人电脑不可或缺的组成部件，虽然面临CD-R/W和DVD驱动器的挑战，但前者昂贵的价格和后者缺乏DVD电脑盘的缺点，使得CD-ROM仍然是玩家眼下最合适的大容量存储设备。国内市场上的CD-ROM品牌林林总总不下数十个，再加上不同的型号规格，更是令人眼花缭乱。聪明的你，除了比较价格，还知道应该如何挑选一款好光驱吗？

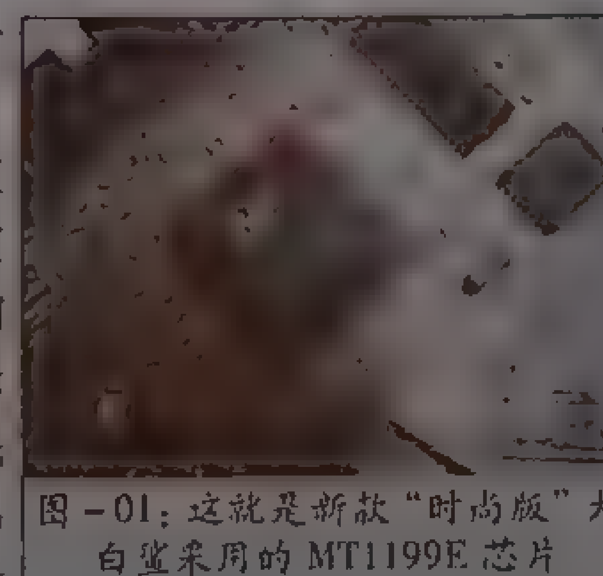
挑选一款满意的光驱要做到“一看、二掂、三试、四问、五拆”。

一看，就是从光驱整体外观考察。首先是产品外包装是否有正规品牌的样子，各种标志是否印刷齐全。一些来路不明的“野货”往往在这方面就要先输一阵。再来就要看驱动器本身的材质是否好，做工是否考究，面板设计是否美观。一款高品质的光驱，每一个细节都是完美无可挑剔的：外表材料光滑细致，手感好；面板一眼看上去有上档次的感觉，绝对不会粗制滥造；拥有自己品牌标志说明背后的厂商具有相当实力。

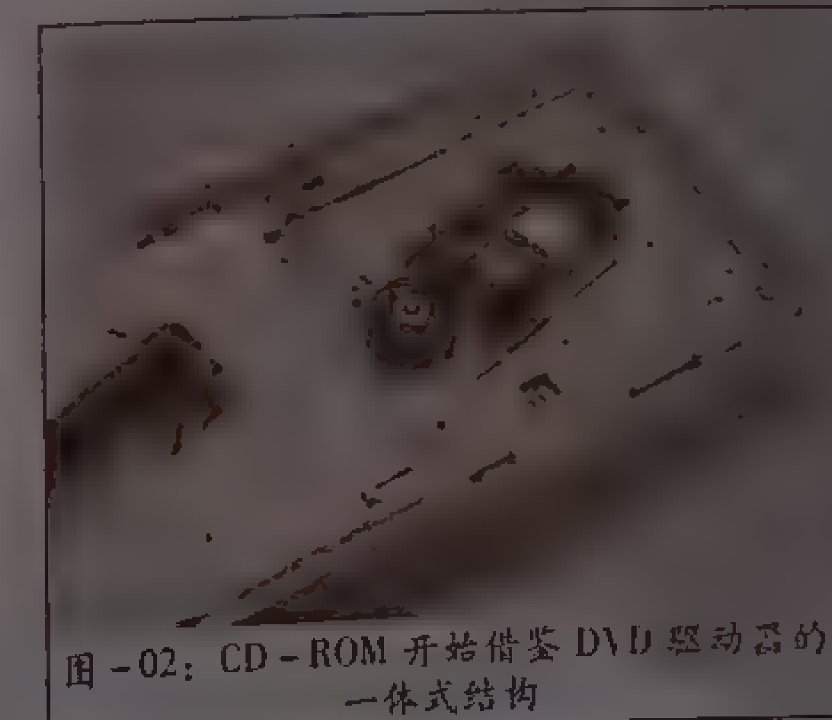
二掂，就是把光驱拿到手里掂一掂份量，体验一下手感。质量好的光驱因为用料足，往往份量也稍重。最近半年多，新上市的光驱大都采用了全钢机芯，如大白鲨、宏基、三星、昂达和源兴等，它们的重量明显比塑料机芯要沉。同时，好的光驱材料排列与密闭性会更好些，也就是在生产过程中，模具承受了更大的机械压力，所以成品的份量还会再重一点，这样的光驱更经得起时间考验。

三试，就是搁进几张烂盘读一读，试一试容错能力怎样。买光驱——特别是新装机的玩家——最好带几张自己常用的光盘去试验。再有要了解光驱拥有怎样的容错技术，现在以“人工智能纠错AIEC”最为流行。它指在光驱的Fireware中储存一定数量的残次盘的读取解决方案，在光驱实际读盘时有针对性地采用相应方案进行工作，保证容错能力充分发挥。支持这项技术的光驱很多，最早开始拥有AIEC的是大白鲨光驱。

四问，就是要买前四处探听情报，留意光驱产品又出现什么新技术或流行趋势。不过走到今天，光驱已经是非常成熟的电脑配件了，任何改进都是为更接近完美而努力。春节过完，笔者到熟悉的电脑摊档去逛，偶然发现年后刚上市的大白鲨又有了一款新的“时尚版”光驱。有幸被允许拆了一台，才发现它采用新研制的MT1199E芯片作驱动器的核心（图-01）。MT1199E集成度更高、性能更稳定、发热量更小。另外，这款产品还采用了最新的PWM(可调节脉冲宽度)马达，相对其他光驱不能间断工作的三相马达，它可以间歇工作——在旋转期间可以瞬间“休息”一下——以此减轻马达疲劳度，延长马达寿命。而且光驱托盘出来后可以看到顶壳前端多了条挡板，它可以防止错误操作时出现的飞盘现象，叫作“ASF安全防护系统”。当然，所有新品问市都需要经过用户亲自考验，这个东西我还没实际用过，需要你自己尝试了。


图-01：这就是新款“时尚版”大白鲨采用的MT1199E芯片

五拆（这点其实不提倡，因为光驱拆开就无法获得质保。所以除非高手，否则轻易不要动手），即拆开光驱考察内部结构和做工。好光驱表里如一，从里卖到外，PCB板布局清楚不拥挤——数据传输更快，导热性能更好，电路走向流畅，焊点饱满，元件全新光亮。这些都要仔细确认。良好的结构是优秀工作表现的基础，它关系到读盘振动与噪音的问题。现在光驱结构没什么大变化，于是开始向DVD取经，笔者上文提到的大白鲨“时尚版”就借鉴了DVD驱动器的“一体式”结构(图-02)。它将机芯与机架合为一体，通过减少相连环节而达到减振效果。至于这种结构与双悬浮防振、甚至超级双悬浮防振孰优孰劣还有待考证，笔者以后会为大家奉上试用报告。


图-02：CD-ROM开始借鉴DVD驱动器的一体式结构



今日主流 CPU 面面观

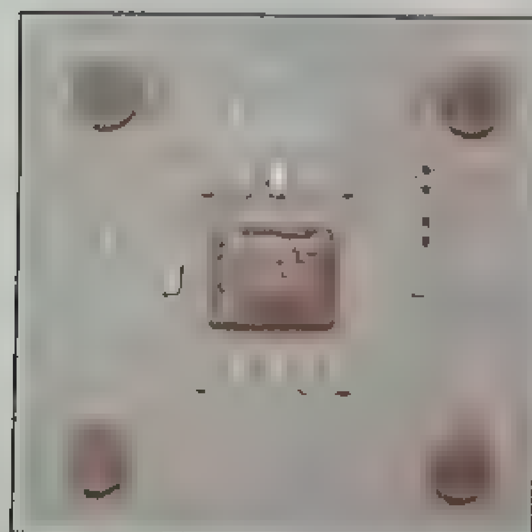
文/聂力峰　编辑/Chance



从第一颗 Slot A 架构处理器推出到今天，AMD 打破了 Intel 在个人电脑微处理器上一统天下的局面。在高端方面，Athlon 不管从性能还是价格上都不输给 PentiumⅢ；而向低端的 Duron 更是压得 Celeron 难以抬头，这使不少玩家纷纷投入到 AMD 的怀抱中。

[Duron]

AMD 的 Duron 处理器面向个人电脑处理器的低端市场，针对的竞争对手是 Intel 抢先推出的同档产品：新 Celeron。Duron 的内核设计大部分源自于新 Athlon。它集成了全速 64KB 的一级数据缓存和 64KB 的一级指令缓存。二者构成了 Duron 处理器高达 128KB 的庞大一级缓存，而二级缓存只有 64KB。内核结构采用 3 条独立整数管线、3 条独立地址计算管线以及全管线化的乱序 3 路浮点引擎。在硅芯片的电路设计和制造方面，Duron 和新 Athlon 有所不同，但从用户角度看，Duron 和新 Athlon 内核在功能上基本一致。由于二级缓存的减少，它的整数运算性能只达到同频 Athlon 的 85%，而浮点性能主要是受 CPU 主频影响，所以没有什么降幅。Duron 使用 100MHz 的外频，它的 EV6 总线技术使其等效于 200MHz 的前端总线。这比起新 Celeron 的 66MHz 外频领先了近 3 倍。Duron 最令 DIY 玩家满意的是倍频可以调节。它在出厂时是锁定倍频的，但你只要买到可调倍频的主板，破解 Duron 和 Athlon 的倍频可以说是小菜一碟。一旦破解成功，花上 3 百多元钱找一片 Duron650，超到 800MHz 就可以享受大约相当于 PentiumⅢ 733 的效能，岂不妙哉！！！关于 Duron 的性能在这里不多说了，这方面文章举不胜举。Duron 用的主板与 Athlon 相同，未来可以轻松升级。目前它遇到的最大问题是芯片组支持度不够完善。常见的冲突，往往是主板和芯片组本身导致的，与 CPU 没有太大关系，所以选购时要注意挑选品牌质量过关的主板。



AMD 再次挖掘 Druon 潜力，133MHz 外频的规格近期即将发布，它的带宽较以前提高了 1/3。2001 年上半年，Druon 下一代处理器 Margon 也将推出，主频从 900MHz 起跳，仍使用 0.18 微米工艺制造，到 2001 年底、2002 年初转入 0.13 微米工艺。而用于笔记本 PC 的 Mobile Duron 也刚刚发布，这是目前首枚对应笔记本市场的第 7 代处理器，前期速度将是 600～700MHz。

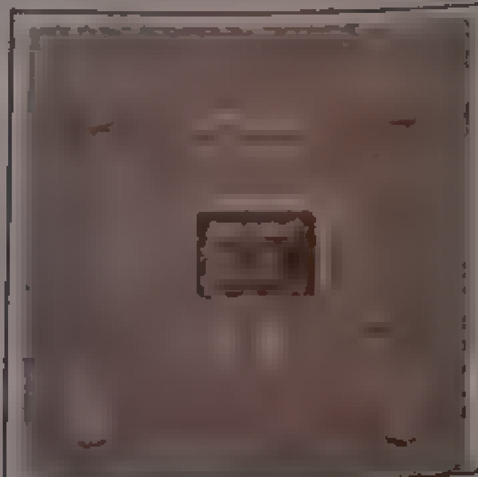
[Athlon]

1999 年 AMD 推出 Athlon 处理器，它不仅是 AMD 首款在性能上全面超过 Intel 同级产品的 CPU，而且也是决定该公司将来能否在计算机市场上继续生存的关键所在。Athlon 性能结构优秀，一改过去 AMD 处理器浮点性能不佳的形象。但是 Athlon 在二级缓存方面依然采用与 CPU 内核分离的架构，随着 CPU 频率不断增加，这种设计方式使得其性能提升越不明显——因为 Athlon 的二级缓存是以主频速率的 1/2 甚至 1/3 运行。从 750MHz 开始，AMD 引入了 2/5 的大差距分频，这进一步导致采用同步速率二级缓存的 PentiumⅢ 与 Athlon 之间又拉开了差距。

二级缓存的效能对高频 CPU 而言显得格外重要，在 PentiumⅢ 中，尽管二级缓存容量从前代的 512KB 减少为 256KB，但它却能够与 CPU 内核同步工作，所以性能方面反而提高了。为解决上述问题，AMD Thunderbird 雷鸟处理器诞生了。

Thunderbird 是新 Athlon 的代号，它的二级缓存不再外置，而是整合到了 CPU 内部。强大的整数和浮点运算性能，使它和 PentiumⅢ 相比在商务及 3D 娱乐方面毫不逊色。通过在处理器内核整合二级缓存，它的带宽比旧式 Athlon 增加 3 倍。缓存潜伏期也因此而缩短；因为二级缓存整合于处理器内核后，处理器获取数据的时间间隔比访问外部芯片变得更短。稍有遗憾的是，Thunderbird 的二级缓存与处理器之间的总线依然是 64bit。

Thunderbird 的直接竞争对手就是 PentiumⅢ。虽然它面向高端用户，但价格并不很高，目前一颗 1GHz 的 Thunderbird 只卖到人民币 1600 元左右，它让不少玩家有机会提早尝到了"GHz 级别"的滋味。至于 Thunderbird 的超频，可能要比 Duron 稍差。它的功耗和 PⅢ 相比非常大，这导致其工作温度很高，对系统电源的要求也比较高，最好选用标称 300W 的产品。和 Druon 一样，Thunderbird 也有兼容性问题，如果你是 DIY 老鸟，现在可以放心购买和使用，相信自己解决这点问题还是可以的。



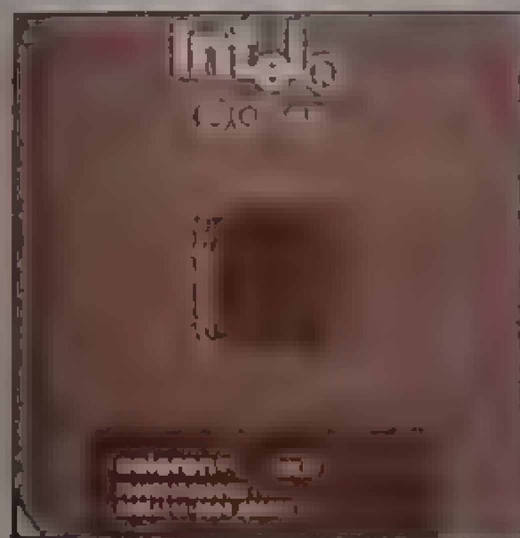
未来 AMD 会推出 133MHz 外频的 Thunderbird，如果再配合 DDR SDRAM，其内存带宽将猛增到了 2100GB/S。2001 年上半年，Thunderbird 下代处理器 Palomino 将发布，后者拥有更高的时钟频率和更低的发热量，主频从 1.5GHz 起跳，仍使用 0.18 微米工艺制造。到 2002 年初，工厂将转入 0.13 微米工艺生产。2001 年对 AMD 来说可能不太好过，因为从 CPU 时钟频率上 Intel 将一直领先于它，而且 Intel 的 64 位处理器也将先于 AMD 发布，AMD 能否象 2000 年一样保持迅猛的发展势头我们拭目以待。



在众多微处理器产品中，Intel 的名字可谓家喻户晓，全世界大约有 60% 以上的家用电脑在使用该公司生产的 CPU。

[新 Celeron]

赛扬诞生于 1998 年，最初是为弥补 PentiumⅡ和 MMX 处理器之间的市场空缺而推出。它是去掉了二级缓存的简化版 PⅡ 处理器，但由于完全没有二级缓存，其性能着实不佳。Intel 因此又马上推出了集成全速 128KB 二级缓存的 CeleronA。它凭借全速缓存的威力，其性能不逊色于同频使用半速二级缓存的 PentiumⅡ，依靠便宜的价格曾一度成为市场上最为流行的处理器。2000 年 5 月，Intel 改进了原来 Celeron 使用的 PⅡ核心，开始采用支持 SSE 指令集的 Coppermine 内核（与 PⅢ 相同），我们把它称之为新 Celeron。



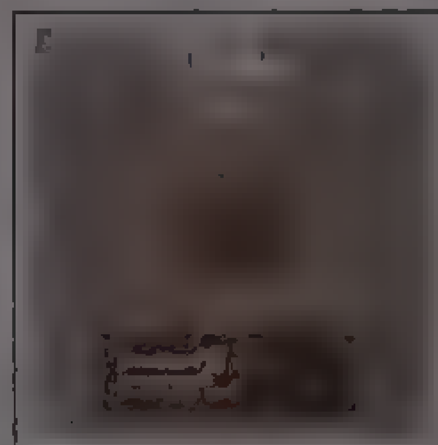
新 Celeron 是 PentiumⅢ 的简化版。它沿用 PentiumⅢ Coppermine 的生产工艺，添加了多条 SIMD 扩展指令，在原有 Celeron 核心基础上，融入了铜制造工艺和 0.18 微米制程。新 Celeron 采用了 32KB 的一级缓存和 128KB 的二级缓存。尽管新 Celeron 二级缓存容量是 Duron 的两倍，但核心上的全部缓存容量仍只有 160KB（Duron 达到 192KB）。另外，AMD 处理器采用了一种"非复式"缓存结构而 Intel 采用的为"复式"结构。这使新 Celeron 的可用二级缓存容量减少到 96KB。从一开始，Celeron 就采用 66MHz 总线，Intel 希望以此保持它与 PentiumⅡ/Ⅲ处理器的市场距离，现在这被证明是新 Celeron 的致命弱点。因为带宽不足使得它饱受折磨。性能根本无法与 Duron 相比。直到最近，Intel 推出 100MHz 外频版本的新 Celeron 才稍有改善。

由于 Intel 的市场占有率长期以来达到几乎垄断的地步，而且有许多强力盟友支持（特别是微软），其处理器的软件和硬件兼容性均是市面上最佳的，最大优势是稳定性/兼容性好、超频能力不错，适合初级用户和对稳定兼容要求高的玩家使用，它不会给你带来什么麻烦。

今年 1 月 13 日，期盼已久的 100MHz 前端总线 Celeron 终于推出，主频为 800MHz，价格 170 美元——虽然和 1GHz 的 Athlon 相近，但性能也只是稍有改善，还是难以和同频 Druon 800 相抗衡，前景并不看好。英特尔如果不对其动大手术，等 Duron 市场慢慢成长起来吞掉 Celeron 的市场，到时就悔之晚矣！

[PentiumⅢ]

早期上市的 PentiumⅢ处理器与 PentiumⅡ同是 Slot 1 架构，采用 0.25 微米制造工艺及 SECC2 封装。两者都使用 100MHz 前端总线，芯片内建 32KB 一级全速缓存和 512KB 的二级半速缓存。PentiumⅢ与 PentiumⅡ不同在于，它采用的是代号为 Katmai 的核心。和 PentiumⅡ相比，看上去只是新增加了 SSE 和 MMX SIMD 指令集，在没有对其进行优化的情况下，使用起来和同频 PⅡ相比性能提升不大，因而不久 Coppermine（铜矿）应运而生。



1999 年年底，Intel 推出采用 Coppermine 核心的 PentiumⅢ 处理器，也就是我们现在常见到的 PⅢ。它采用全新 FC－PGA 封装的 Socket 370 架构，时钟频率从 500MHz 到 1000MHz 不

附　录

	Duron 技术规格	Thunderbird 技术规格	新 Celeron 技术规格	PentiumⅢ技术规格	PentiumⅣ技术规格
标准结构	Socket 462	Socket 462	Socket 370	Socket 370	Socket 423
晶体管数	2千5百万	3千3百万	2千9百万	2千9百万	3千4百万
生产工艺	0.18微米	0.18微米	0.18微米	0.18微米	0.18微米
工作电压	1.65V	1.65V	1.5～1.7V	1.7V	1.7V
一级缓存	128KB	128KB	32KB	32KB	8KB
二级缓存	64KB	256KB	128KB	256KB	256KB
时钟频率	600～850MHz	700～1200MHz	533～766MHz	500～1000MHz	1.4G～1.5GHz
总线速度	200MHz	200MHz	66MHz	100/133MHz	400MHz
多媒体指令集	MMX、3DNow!	MMX、3DNow!	MMX、SSE	MMX、SSE	MMX、SSE、SSE2
支持平台	KT133、KT133A、AMD760等	KT133、KT133A、AMD760等	BX、VIA693/694系列、i810/820/815系列	BX、VIA693/694系列、i810/820/815系列	i850



等，前端总线由原来的 100MHz 升至 133MHz，用 0.18 微米制造工艺。最大改进是采用了 256KB 全速 ATC(Advanced Transfer Cache，高级转移缓存)，有效提升了处理器运算效能。0.18 微米的制造工艺带来了更低的功耗和发热量，搭配支持 133MHz 的主板，它拥有极佳的超频能力。和 Athlon 相比，PⅢ的性能与之相当，而发热量更低、稳定性更好、软件硬件兼容性均是市面上最佳的，价格也已经降到了比较合理的位置——但和 AMD 相比仍有调整的空间。对于不太在乎价格的用户，我想还是建议你买 PentiumⅢ。从现在来看，PⅢ一段时间内仍是 Intel 的主打产品，以后将被 PⅣ逐步取代。

Intel 近期将推出最新 D0 制程的 PⅢ 1.13GHz 处理器，最大的变化是 VCC 电压由 1.7V 升到 1.75V，封装形式也将采用新开发的 FC－PGA2。PentiumⅢ以 0.13 微米生产的下一代处理器命名为 Tualatin，它的二级缓存将加大为 512KB，拥有 1.3GHz 以上的时钟频率。到时将会有同时支持 Tualatin 和 PⅢ铜矿处理器的 i815B 芯片组，预计都将在 2001 年下半年发布。

[PentiumⅣ]

2000 年 Intel 在芯片组和处理器市场的一些失误使它在 CPU 的 GHz 大战中失利，AMD 则一路凯歌高奏。然而久经沙场的 Intel 不会就此落盟甘休，它亮出了酝酿已久的 PentiumⅣ处理器，希望靠此收复失去的市场，重振威名。

PentiumⅣ采用和以往 Intel 处理器完全不同的构架，与它搭配的是 i850 芯片组和 RDRAM 内存。再配合 400MHz 前端总线，它的速度将超过主流 PC133 SDRAM 甚至 DDR 266 内存。2001 年其将取代 PⅢ的地位。PⅣ拥有 256KB 全速二级缓存和 8KB 的一级追踪缓存，支持 SSE2 指令集。

PentiumⅣ较前代构架体系进行的改造主要体现在以下几个方面：20 级指令的超级管线，使其可以运行于很高的时钟频率；全新 100MHz 总线，单时钟周期可进行 4 倍数据传输，等效了 400MHz 总线；浮点和整数运算单元速度不同，以此提升执行效能；改进了指令执行的超标量体系构架和多媒体浮点运算单元。



不可否认，PentiumⅣ是一款设计出色的处理器，在《QUAKE Ⅲ ARENA》测试中，它可以轻松跑出 200 帧以上的速度。这是现在其他个人电脑处理器无法比拟的。在多媒体应用领域中 PⅣ也无人可敌。另一方面我们不得不承认，PentiumⅣ在办公领域效果不好，对于现在多数软件来说，它的效率比较低：IPC(Instructions Per Clock Cycle，指令/时钟周期)较少。在软件尚未对其优化的情况下，PⅣ比同频 Athlon 和 PⅢ都要慢。但通过特殊编译器和 SSE2 寄存器，它可以在性能上有幅度惊人的提升——可达 300%

另外，PentiumⅣ的耗电量和发热量比 Athlon 还要夸张，不但必须搭配专用风扇，还要使用专门设计的 ATX 2.03 电源供电。它的售价像它的主频一样高，搭配的 i850 主板和 RAMBUS 内存更是价格不菲，并不是一般消费者所能承受的。不过不必担心，它作为 PentiumⅢ的替代产品，必然在不久的将来降到现在 PⅢ的价位。

目前 Socket 432 版本的 PⅣ只是过渡产品，它是应付 AMD Athlon 在高端市场疯狂进攻的产物。2001 年第 4 季度，Intel 将推出代号为 Northwood 的新款 PⅣ处理器，届时主频将达到 2GHz，它采用 0.13 微米工艺，拥有 478 根针脚，较目前多出 55 根，内核面积也将增大到 $270mm^2$。PⅣ在今年势必将取代 PⅢ在市场中的地位。它成为高端 CPU 市场的佼佼者只是时间问题。■

作者主页：www.pcpop.com

硬件论道

Intel 815EP——想说爱你不容易

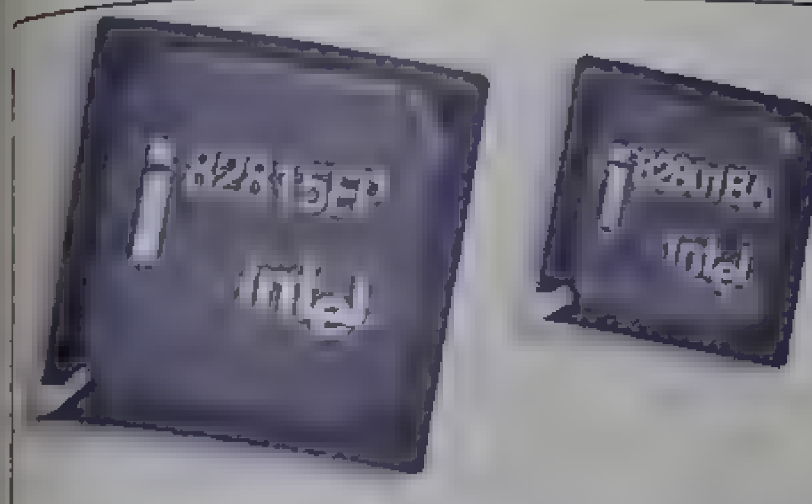
文/苹果　编辑/Chance

前　言

过完春节后，各品牌的 815EP 主机板纷纷如期上市。算起来，最先上市的是技嘉、微星、华硕和 IWILL 等名厂，然后就是各路中小厂牌的人马。有趣的是，早先 Intel 对 815EP 芯片组的计划一直都没有正面宣扬过，甚至一段时间网上流言大多叫它 BX133(编按：Intel 的网站，驱动下载页面也是最近才有独立的 815EP 部分)。和其它新品上市前的大张其鼓不同，这次 Intel 对 815EP 可说是“暗箱操作”。这到底是策略考量还是有不得已的苦衷呢?不管什么原因，815EP 的诞生还是让抢先推出成品的主板厂商发了笔不小的横财！市场为什么会有 815EP 出现；它是什么样的产品；和 815E 比，谁更值得购买？下文尝试为你解答这些问题。

815EP 在 *Intel* 平台中的地位

Intel 在 Socket 370 架构上的战略原本是这样：低端的赛扬 CPU 配合廉价整合芯片组 810，高端 PentiumⅢ E/EB(100/133MHz 外频）则采用 820 芯片组。结果 810 的图形性能实在太烂，820 干脆在设计上闹了个笑话全线回收了（不支持本应兼容的 66MHz 前端总线）。如果 RAMBUS 这种新规格内存能如期量产且价格可以接受，又或 MTH(Intel 为了让 820 芯片支持普通 SDRAM 内存而设计的转换芯片)不存在 BUG，那么 Intel 要延续 BX 芯片组的辉煌还是很有希望的。不幸的是，以上假设最后全落空了：RAMBUS 价格高到离谱，而 MTH 又无法与 SDRAM 稳定兼容。最后 Intel 大规模回收 820 主板，高端市场半壁江山拱手让人，送了 VIA。



图－01：Intel 的 i82815EP 芯片组

为了夺回失去的高端市场，Intel 在 810E 芯片组基础上开发了 815/815E。815E 虽然技术参数像 810E 的翻版，但由于提供可外接 AGP 显卡的接口，加上一些技术升级(支持 AGP4×和 ATA100 等)，使得它还是基本令人满意。

但技术不断发展，Intel 的 815 计划也不是一帆风顺。VIA 很快推出 PM133、ALi 有 TNT2(主板整合 TNT2 显示芯片)、SiS 的 630S 在性能和价格方面都对 Intel 的 815E 整合芯片构成不小的威胁。但在独立型主板方面，Intel 又缺少主力产品。去年 10 月上旬，曾一度流传 Intel 将推出代号为 Almador 的 830 芯片独立体系，但根据最新的产品规划，似乎已经推迟了这个计划。目前是转向全面支持配合 PⅣ发售的 850 芯片组。为了满足市场对独立主板芯片组的需求，进一步夺回被 VIA 694X 抢走的份额，Intel 设计了 815EP(图－01)。

815EP 实际上就是去掉了显示内核后的 815E。它面对的对象主要是系统集成开发商——这些人对独立型高端主板有很大的需要——和高端个人用户。在技术层面上，它和 815E 芯片是 Pin－to－Pin 的管脚完全兼容。并且 815E 仍然是 Intel 在 PⅢ架构上发展的主力。这就造成了一段时间内，815EP 和 815E 并存的现象。

815EP 芯片组简介

上市前曾流传 815EP 的技术规格比 815E 有改进，主要是支持 1.5GB 内存。但实际上 815EP 主板和 815E 一样只支持 512MB 系统内存。从这点可以看出 Intel 对 815EP 没倾注太多热情，它的主要目标还是支持 RDRAM。815EP 现在是被作为过渡产品推出，无法得到比 815E 更多的技术支持。既然这样，815EP 和 815E 的区别就只能表现在以下几个方面了：

1. PCB 基板：去掉 815E 主板上的板载显卡接口和连接电路；

2. BIOS：去掉对板载 i752 显示芯片的自动侦测和初始化设置；

3. 说明书：更新用户指南，使之区别于 815E。

看了这些不难发现，815EP 实际上就是“被咬掉一口”的 815E，性能没有提升。由于 815EP 芯片的针脚和 815E 兼容，所以很多抢先出的 815EP 主板用的 PCB 根本就是 815E，只是挖掉 815EP 不要的东西——显示接口而已。

买 *815E* 还是 *815EP*

这是个比较模糊的问题。严格来说除了没有自带显示功能，815EP 和 815E 完全一样。Intel 推出 815EP 对于 OEM 厂商或大系统集成商来讲，可以降低他们生产高端机型的成本。事实上，没有内置显卡的 815EP 确实比 815E 便宜，两者差价大概折合人民币在 50 多元，加上附加成本总共在 70 元左右。所以 815EP 主板“应该”比 815E 便宜。但现在个别 815EP 主板甚至比 815E 还贵点，并且板载显卡对一些初级用户而言并不是一点用没有(至少显卡和主板的兼容问题不用你费心思考虑)。花 70 元买个性能还可以的备用显卡是挺不错的选择。这样想来，买 815EP 就显得不划算了。

再说在技术上，815EP 比 815 没有先进之处，只能算 815E 简化版。你没有理由相信它是替代 815E 的下一代产品。Intel 的新款 PⅣ和 815EP 绝对拉不上关系。815EP 只能是在 Intel 下代主力芯片组出现前，用来满足对 815E 显卡不满意，采用外加显卡又不打算重复投资而设计的。也可以说是用来暂时压制 VIA 694X 的产品(图－02)。


图－02：815EP 芯片组的简明流程图

有些人曾以为 815EP 是最适合 DIY 用户的产品，主要原因在于没有了鸡肋的显示芯片后，在保留 815E 高端性能的前提下，EP 的价格会很诱人——至少和 815E 有 200 元的差价。但现实是 Intel 一直在努力阻止 815E 和 EP 间出现过大的差价。就像当初推出划时代的 BX 前，出现 ZX 芯片组过渡一样，815EP 也是类似的作用(其实还不如 ZX，至少 ZX 相对于 LX 提升前端系统总线，而 EP 不但没有技术加强，甚至可以说功能减少，价格却没便宜多少)。

结　论

815EP 的技术特性决定了它只是一款过渡芯片组，是 815E 的简化版。在 Intel 的发展计划中并没有为 815EP 提供更多支持，并且 EP 带来的价格优势对 DIY 用户来说微不足道。所以至少在 815EP 变得更明显便宜前，我个人建议你选用 815E 较为划算。■

充电时间

认识 OpenGL

编辑/Chance

从事专业 3D 图形工作的人，没有谁不知道 OpenGL 的名字。如今随着各款强力显卡的普及和采用 OpenGL API 的游戏日渐增多，一般游戏玩家也开始越来越频繁地接触到 OpenGL 这个词了。

OpenGL 是 Open Graphics Library(开放式图形库）的缩写，是一套三维图形处理库，也是该领域的工业标准。计算机三维图形是指将数据描述的三维空间通过计算转换成二维图像并显示或打印出来的技术。OpenGL 就是支持这种转换的程序库。它源于 SGI 公司为其图形工作站开发的 IRIS GL，在跨平台移植过程中发展成为 OpenGL。

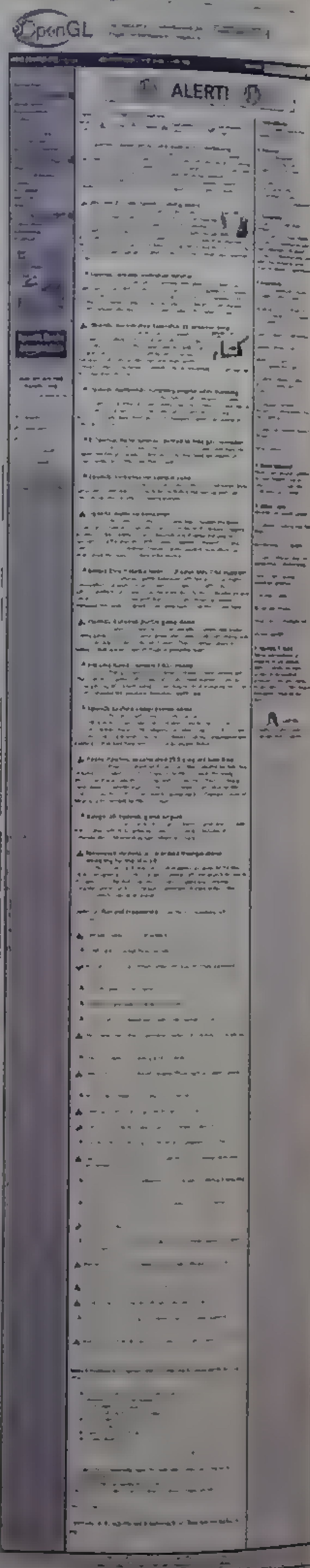
SGI 公司率先在 1992 年 7 月发布了这套程序库的 1.0 版，随后即成为工业标准，并由同年成立的独立财团 OpenGL Architecture Review Board (ARB)掌控。SGI 等 ARB 成员以投票方式生成标准，并制成规范文档 (Specification) 定期公布，各软硬件厂商据此开发自己系统上的产品。只有通过了 ARB 规范的全部测试，才能称为“支持 OpenGL”。1995 年 12 月 ARB 公布了 1.1 版，目前比较新的版本是 1999 年 5 约通过的 1.2.1 版。

OpenGL 从一开始就被设计成独立于硬件，独立于视窗系统的；在使用各种操作系统的计算机上都可实现；能在网络环境下以客户端/服务器模式工作；服务于专业图形处理、科学计算等高端应用领域的标准图形库，它在低端领域应用上的竞争对手是微软的 Direct3D。后者是以 COM 接口形式提供的图形库，构成复杂，稳定性差，微软公司拥有该库版权，目前只在 Windows 平台上可用。D3D 的优势在速度上，但越来越多的新款显卡都能提供优秀的 OpenGL 硬件加速，所以做 3D 必须使用 Direct3D 已没有必要。在专业图形处理——特别是高端应用方面——目前还没有出现以 Direct3D 技术为基础的例子，游戏等低端应用则有转向 OpenGL 的趋势。

微软在 Windows NT 平台上，对 OpenGL 的支持始于 NT 3.51 版，在 Windows 9x 中的支持始于 Win 95OSR2(OEM Service Release 2)。Windows 下常用的 OpenGL 库有两种：微软实现的和 SGI 实现的。前者简写为 MS-OpenGL，调用时自动检测是否存在显示卡制造商提供的 ICD(Installable Client DeviceDriver)驱动程序。ICD 存在，则调用例程，否则就使用 CPU 计算。这样的调用方式比较简单，能利用显示卡本身的 OpenGL 加速能力。两种实现方法对游戏开发者来说没有什么区别，但一般 ICD 驱动的速度更快些。SGI 的版本是纯软件实现，不能利用显卡的硬件加速。并且 SGI 已经在 1999 年宣布停止支持，但这套库便于调试程序，因此不少软件开发者仍喜欢用它。

SGI 曾经宣布准备开发 OpenGL++，该图形库最大的特点是面象对象，提供树形场景支持，大大降低了使用 OpenGL 处理复杂场景的工作量。后来 1999 年，SGI 宣布与微软合作开发 Ferihant，即 Windows 下一代图形处理体系，包括 DirectX 与 OpenGL 的低级图形处理接口和以场景图形支持为特点的高级接口，并且就此停止对 Windows 下的 OpenGL 实现的支持。业内人士都以为从此 Windows 图形系统要过上幸福生活了，然而不久 SGI 宣布中止双方合作，并撤回派出的研发人员，至此 Ferihunt 基本上夭折。SGI 声称终止合作的原因是微软态度不积极，总想把 SGI 的技术合并进 DirectX，但真正内幕不详。不过以 SGI 在图形处理界的地位来说，这个传闻有几分可信——因为微软从最初就对在 Windows 中支持 OpenGL 不积极。

虽然早在 WinNT 3.51 开始，微软就已经实现了它的 OpenGL 版本，但此后很长时间内不肯在 Windows 95 中提供。他们宣称该 API 只适合高端应用，而 Win95 面向一般消费者。并且微软在 Win 3.x 下开发的 Wing 图形库基础上搞出了 GameSDK，即后来的 DirectX，称这套库是专门为高性能游戏开发设计的。在当时的硬件条件下，这无疑有道理，并且很快成为 Windows 环境下游戏开发的标准 API。DirectX 实质上是提供了绕过 Windows 直接访问显存的途径，从而解决了 GDI 体系性能方面的不足，但由于它以 COM 接口形式提供，所以相当复杂且稳定性也不很好，所以有人称 Direct3D 是为追求速度而不择手段的公司准备的。



这是 OpenGL 的官方网页
http://www.opengl.org

然而就在这时，三维图形加速卡开始走进家庭电脑。S3 公司以高性价比的三维图形加速芯片向当时 Trident 公司的霸主地位发起挑战。另外实时 3D 游戏开始流行——DOS 下的第一人称射击游戏《暗杀希特勒》(3D Wolf) 大获成功，id Software 开始铸造辉煌，陆续又推出了《DOOM》和《QUAKE》。这些游戏直到今天仍然是游戏界无人不知的里程碑式作品。

1996 年 12 月，id Software 的 John Carmack(《QUAKE》之父）在开发下一代三维图形引擎时，在个人工作计划中写了以下字句：

Direct3D is a horribly broken API. It inflicts great pain and suffering on the programmers using it, without returning any significant advantages I don't think there is ANY market segment that D3D is apropriate for, OpenGL seems to work just fine for everything from quake to softimage. There is no good technical reason for the existance of D3D

I'm sure D3D will suck less with each forthcoming version, but this is an opportunity to just bypass dragging the entire development community through the messy evolution of an ill-birthed API

短短几句话，可见 John 对 Direct3D 有多么不满。此后以他为代表的一大批专业 3D 游戏开发人员开始多方呼吁微软积极支持 OpenGL。终于后者在 Win95 的 OSR2 版里集成了 OpenGL，并为以前版本的 Win95 免费提供单独的 OpenGL 实现补丁。

或许您还不了解这些游戏制作者的影响力。当年在以生产 Voodoo 系统图形加速卡而著称的 3dfx 公司正红得发紫时，《QUAKE》的开发者因技术原因不肯在游戏中采用 Voodoo 的 Glide API。此举着实吓坏了 3dfx，赶紧推出了一个针对 OpenGL 游戏的子集驱动：MiniGL。这样，id 的人只要在应用 OpenGL 时调用 MiniGL API 优化一下，《QUAKE》总算可以用 Voodoo 来进行硬件加速了。这也因此造就了一个新名词 MCD——MiniGL Client Driver(微缩图形库客户端驱动）——与之对应的是标准 OpenGL，后者依靠 ICD 驱动。

采用 OpenGL API 的著名游戏包括《QUAKE》系列、《UNREAL》系列、《Half Life》系列和《博德之门 II》等。■

充电时间

细说 AGP Pro 规范

编辑/Chance

1996 年，Intel 公司开发了新一代局部图形总线技术——AGP(加速图形接口)。

AGP 技术可以缓解电脑处理 3D 图形时效能不足的问题，为任务繁重的图形加速卡提供一条专用“快车道”，从而摆脱了 PCI 总线相对新一代高频率 CPU 数据传输率过低的困扰。AGP 总线使用与系统外频（100MHz）相同或外频 2/3 (66MHz)的时钟频率进行数据传输，在同样 32 位数据总线条件下，AGP 总线数据传输速率为 266MB/S。如果再对时钟频率进行技术处理，重新建立 66MHz 的倍频或 4 倍频时钟，让 AGP 在一个周期的上升沿和下降沿各传输一次数据，就可实现 AGP2×(533MB/S) 或 AGP4×(1066MB/S) 的速率，相对 PCI 总线大大加快了数据传输速率。

但 AGP 总线的高速率也带来了新的难题。由于显示芯片处理能力大幅度提高，芯片中集成的晶体管数量也急剧增多，这导致显卡对电能要求的增加以及散热问题日趋严重。对整个 AGP 结构进行重新设计，并对主板进行改造是解决问题的一个出路，于是 AGP Pro 规范便应运而生。

AGP Pro 的设计目的就是为新生代显卡提供充足的电能和散热空间。AGP Pro 技术主要包括加长 AGP 插槽，改进输入/输出托架、末端固定托架、散热空间调整、对显卡接口和主板布局新的设计要求等。AGP Pro 在原有 AGP 插槽的两侧进行扩展，要求邻近 AGP 插槽的两条 PCI 插槽归其管理使用。并且这两条 PCI 插槽至少能进行 33MHz 的 32 位操作。更理想的是提供 66MHz 的 64 位处理能力。根据所能提供的电能不同，AGP Pro 被分为 AGP Pro 50 和 AGP Pro 110。功耗在 25W～50W 范围内的 AGP 显示卡称为 AGP Pro 50 显卡，它要求留有足够的散热空间。由于其功耗较小，发热量自然也较小，所以邻近的 1 个 PCI 槽就能满足要求，它的输入/输出托架也只有两个插槽的宽度。AGP Pro 110 则是指功耗在 50W～100W 之间的显示卡，它要求在其正面有足够的自身冷却空间，因此必须空出邻近的两个 PCI 插槽，这两个空置的 PCI 槽能提供 55mm 间距。并且 AGP Pro 110 高功耗显卡的一端安装有一个特殊的有 3 个插槽宽的输入/输出托架来保证其专用空间。由于 AGP Pro 110 显卡功耗如此之高，一个大功率优质电源也是必须的。对于 AGP Pro 的兼容性，Intel 作了如下安排：普通 AGP 显卡可以插入 AGP Pro 插槽，但 AGP Pro 显卡无法插入一般 AGP 插槽，这多少都给用户日后的升级带来了一定难度。


图-01

目前市面上销售的显卡基本都还是普通 AGP2×/4×的版本，但与之配套的 AGP Pro 主板插槽已经可以见到了，比如华硕采用 Intel 815E 芯片组的 CUSL2 主板(图-01)。■

新品体验

物超所值，玩家真爱

——大手“小旋风”数字手柄

名称：	大手小旋风
性质：	数字可编程手柄
厂商：	北京贝翰德电脑技术公司 010－62189049
特色：	可编程，支持键盘映射，价格低廉
不足：	N/A
售价：	人民币 28 元

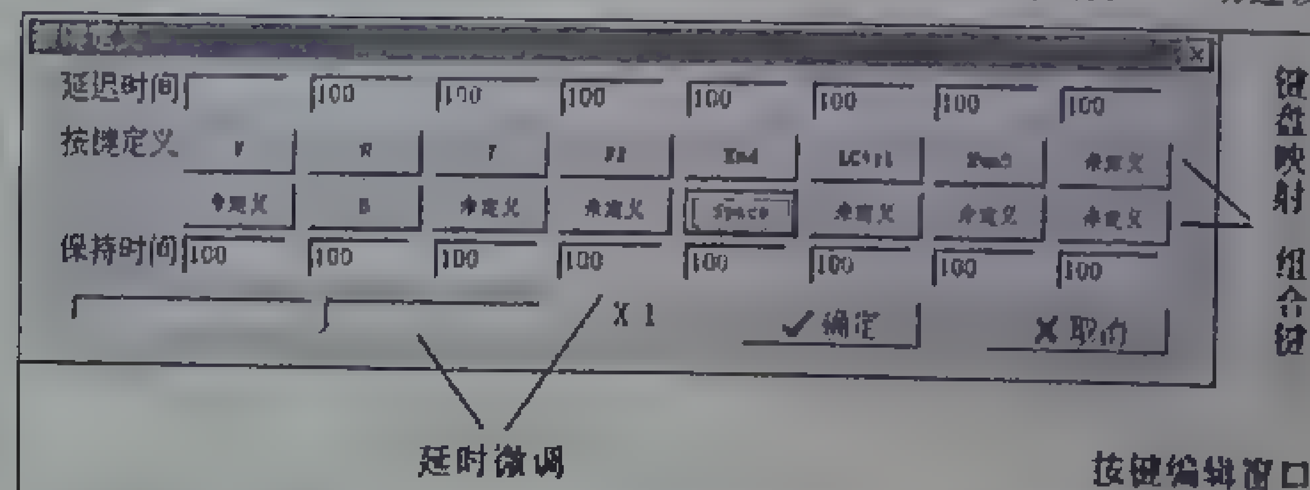
文/金剑　编辑/Chance



数字可编程手柄近几年大出风头，通过它可以让手柄替代键盘操作，还能随心所欲地在对战游戏中发放大招，快速流畅地完成复杂动作。在数字手柄帮助下，菜鸟成高手只在一夜间。无奈这种手柄过去价格不菲，芸芸众生，得“柄”成仙者寥寥。不过“这世界变化快”，新奇刚到，一款号称全球最低价的数字可编程手柄——大手“小旋风”上市了，标价 28 元。“有没有搞错？28 元就是普通手柄也算廉价货了，该不会2 @ #¥%……？”还是让小生细细品评一番吧。

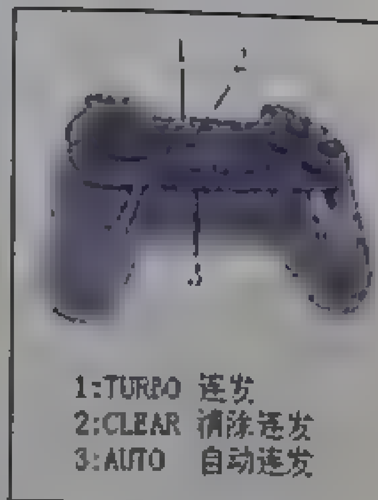
平常玩模拟手柄，事先要进行方向键校准。为嘛校准呢？因为模拟式手柄和声卡存在兼容性问题，方向键基准或多或少都有偏差。不把它矫正到中心位置，就会在游戏里产生误动作，比如汽车撞墙，飞机打旋，这就没法玩了。更严重的是如果校准没做好，随机的抖动更麻烦。观察一下游戏控制器中哆哆嗦嗦的十字架，再看看《极品飞车》中左右扭摆的方向盘，您就明白抖动有多恐怖了。如果碰到有些劣质手柄，抖动干脆就无法校准。而大手“小旋风”是数字式手柄，没有随机误差的问题，因此方向基准也不会偏移，既不需要校准，也没有抖动，对任何声卡都一样兼容。

可编程是“小旋风”一道亮丽的风景线，细细测试一下编程功能才是玩家最关心的



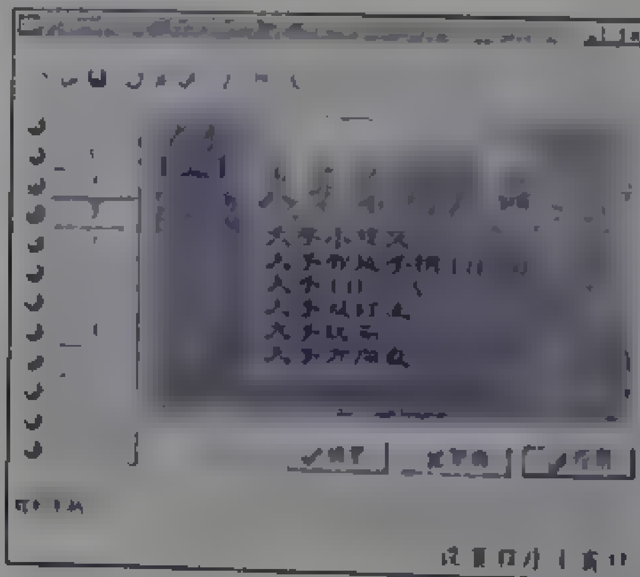
延时微调　按键编辑窗口

键盘映射是编程基本功，就是把键盘上的一个按键功能对应到手柄按钮上，让手柄模拟键盘动作。对于 108 个键盘键，“小旋风”可以模拟 105 个，只有［PrintScreen］、［ScrollLock］和［PauseBreak］3 个键例外。而且“小旋风”可以识别左右［Shift］、［Alt］、［Ctrl］键，能分辨大键盘和小键盘的不同。



组合键功能是玩家的最爱，利用它，可以将“必杀技”、“连续技”定义到一个手柄按键上，过去千“搓”万“搓”始出来的“大招”，现在只需轻轻一按。“小旋风”可以将 8 个动作、16 个键位组合在一起，而且可以包含两键同时按下的状态。按键快慢也可以调整，最高精确到 1 毫秒。

象大手的其它产品一样，“小旋风”是向下兼容的，即可以当做普通模拟手柄。如果有一天，你想回味些古董级游戏，在程序界面上按一个按钮，“小旋风”就变成了普通真 8 键手柄。



“小旋风”除去可编程外，在其他方面也体现出数字式手柄的特点，比如连发功能（即 AUTO 和 TURBO）。在普通模拟手柄中，这些要用拨动开关来实现，如果 8 个键想分别有不同的连发状态，就需要在手柄上设 8 个开关（头晕呐）。“小旋风”则只用 3 个按钮：［AUTO］、［TURBO］、［CLEAR］就全解决了。按［AUTO］＋［1］就将［1］按键设成自动连发，按［TURBO］＋［1］就将［1］号按键设成 TURBO 状态，按［CLEAR］＋［1］就都清除了。是不是很棒？！这就是“小旋风”内置 IC 控制器的好处。

唠叨半天，小旋风到底啥模样呀？论外形小旋风有点其貌不扬，很象 PS 游戏机的手柄，采用流行的彩色半透明塑料压模，模具光滑平整，按键弹性不错，但总体看缺少豪华的感觉。

28 元的价格，能有数字可编程手柄的稳定性能和强大功能，“大手小旋风”绝对是物超所值。

新品体验

空间真感觉——3D 未来眼镜

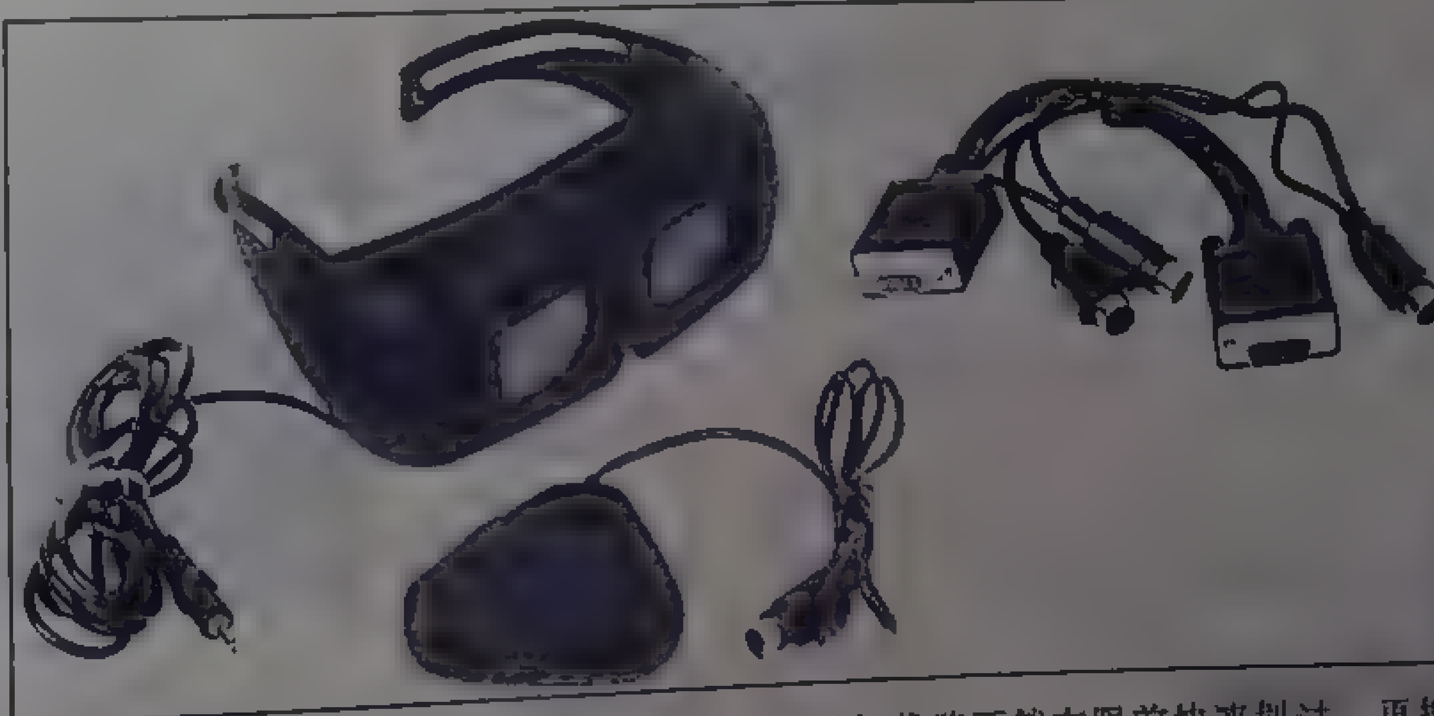
名称：	3D 未来眼
性质：	3D 立体眼镜
厂商：	讯怡电脑/010－62536629
特色：	D3D 立体效果明显，价格有吸引力
不足：	暂不支持 OpenGL 游戏
售价：	人民币 360 元

文/周瑞龙　编辑/Chance

目前市场上 3D 眼镜不少，前几天在太平洋电脑广场看到一款叫“3D 未来眼”的。3 百多元的价格和同类比算便宜的，看了看现场演示，我决定买回来。一套“3D 未来眼”包括一副眼镜，一个获得专利的转接器，一个信号发射器，一张驱动光盘（除驱动，还包括几个 3D 游戏、《3DMark 2000》的 DEMO 和 DirectX 7.0a）和一本用户手册。

“3D 未来眼”的原理和其他产品基本相同，都是根据人眼左右视觉差异做成的。平时人的左右眼看的图像存在位置差异，通过大脑合成就产生立体信号。“3D 未来眼”能让显示器同时显示左右眼看到的两幅图，并让使用者左眼只看到左眼图像，右眼只看到右眼图像，最终合成立体图像。

我以前用过很多款 3D 眼镜，虽然都有 3D 效果，但对显示器要求太高，大部分情况下如果屏幕刷新率低于 120Hz 就会有闪烁感，玩游戏没多长时间就头晕目眩，而且价格不便宜。这款 3D 眼镜有些方面的改进还蛮不错。



首先它对周边硬件要求不高。CPU 只要奔腾 90MHz 以上，内存有 32MB 就够，操作系统支持 Windows 9x/Me（需要有 DirectX 7.0 以上），显示器 15 英寸即可（必须支持 640×480@ 85Hz 以上），显卡要求是以 nVIDIA 的 Riva TNT/TNT2/TNT2－M64/TNT2－Pro/TNT2－Ultra，或 GeFORCE 全系列做主芯片的产品（编按：不支持 TNT2 Vanta 和 GeFORCE2 系列）。其次这款眼镜制作工艺比较好。眼镜片是液晶镜片，镜框由高级塑料压模而成，再配上柔和的色彩，给人第一感觉是经久耐用。

“3D 未来眼”的安装很简单，包括硬件连接和驱动设置都非常顺利。硬件方面只要把转接器先连到电脑显卡和键盘输出端口，显示器和键盘再接到转接器上；转接器剩下一个立体影像（VR）输出端口给立体眼镜用。驱动安装也很简单，如果你已经装了显卡驱动，只要用““3D 未来眼””的驱动直接把显卡驱动覆盖掉；如果没装显卡驱动，那就直接安装“3D 未来眼”驱动即可。一切完毕，显示属性设置中的高级选项就有了两项 3D 眼镜设置，默认设置是最佳选项，不用你再调整。现在只要有 Direct3D 图像出现，戴上“3D 未来眼”就会有效果了。

安装完 3D 眼镜后，要先把显示器刷新率调到 85Hz 或更高。我安装驱动盘上《3DMark》DEMO，戴上 3D 眼镜后看效果如何。发现确实有立体效果，但画面有些微的闪烁，于是又把显示器刷新率调到 120Hz。再戴上眼镜就基本没有闪烁感了（由于眼镜受荧光灯和阳光影响，如果你光照强烈的环境下使用；最好把屏幕刷新率调到 100Hz 以上）。这时再看效果，发现 DEMO 中的图像有重影，我又把小键盘上的调节菜单打开进行焦距调整，最后重影现象也没有了。现在再看 DEMO，感觉自已就像进入其中的空间一样，立体感非常明显。尤其在 DEMO 中的人物从天桥上走过，当镜头旋转拉伸时，感觉就像从显示器中看到真人走出来一样。战斗机发射炮弹，你可以感觉子弹从屏幕中发射出来，向你打过来真是很惊人。

运行完 DEMO，感觉实在是“爽”，于是决定再装几个游戏看看效果。我先装《极品飞车：保时捷之旅》。进入游戏真是很刺激，整个路面有非常明显的纵深感，当“飞车”加速前进时好像路面就在眼前快速划过。再把反光镜打开看看效果，真是棒极了。游戏界面上的几个贴图像浮在最上层一样；左下角坐标明显感觉在跑道之上。

看完 DEMO 和游戏效果，在广告上看到这款眼镜还可以看立体电影？！我又装了《超级解霸 2000＋》，先播放一张普通 VCD。哦……看 VCD 的效果就像在一个玻璃缸里一样，空间感和层次感非常强——不一定实用，但很有趣。全屏播放影碟、控制菜单弹出时，菜单和鼠标象浮在显示器上，效果很明显。看 DVD 的效果比看 VCD 更强烈。

用过这款眼镜之后，感觉整体表现不错，既可以玩立体游戏又可以看立体电影，而且 3 百多元的价格也还能接受，算是相当物有所值。■

深入报道

ATI RADEON LE 的第一次亲密接触

文/黄卉　编辑/Chance

名称:	ATI RADEON LE	推荐购买
性质:	32MB DDR 版 3D 加速卡	CHOICE
厂商:	ATI 冶天科技 010－62527887	
特色:	千元显卡的首选之作	
不足:	驱动有待改进	
售价:	人民币 1150 元	

就在我们 PCPOP.COM 公布了 RADEON 32MB SDRAM(中文名“镭”)的测试报告不久，冶天科技的朋友马上与我们进行联系。据他们说这片 RADEON SDRAM 属于工程样板，与市面销售版本有较大出入，希望做个声明。在轻松的聊天中，我们得知冶天科技存节后将正式推出 RADEON LE。对于这片国内玩家期待已久的 ATI 主流显卡，我们和您一样都非常感兴趣。

一、RADEON 的版本说明

对于 ATI RADEON 的规格，不少朋友感到有些混乱。ATI 在产品档次区隔的分节点上做的不如 nVIDIA 成功——至少宣传上不够简单明了，总让人有些糊里糊涂。其实 RADEON 已经发展到了 5 个系列。

RADEON All－In－Wonder：带有多媒体视频采集/编辑功能的“镭”。这也是各系列中的旗舰产品。

RADEON 32/64MB DDR：标准版的 RADEON，配备 DDR 显存，容量有 32MB 和 64MB 两种。

RADEON 32MB SDRAM：各项技术指标都和 DDR 版完全一样，只是显存换成了价格实惠的 SDRAM 颗粒。

RADEON LE：芯片架构有所精简，去掉了 Hyper－Z 部分的电路，采用 32MB DDR 显存，可以看作是标准 RADEON 的简化版。

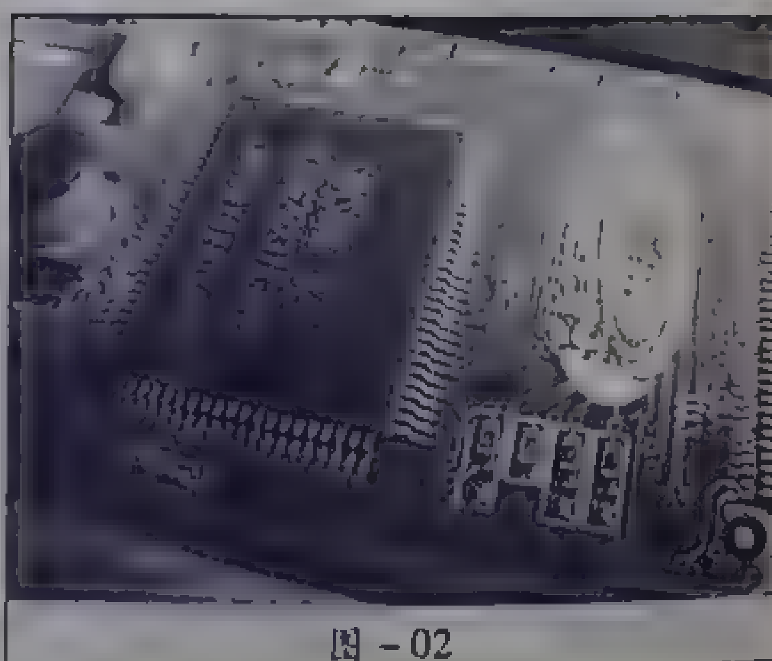
RADEON VE：芯片架构精简了 Chrisma 引擎，显存改换成了 SDRAM，可以看作是 32MB SDRAM 版的简化版。

另外，ATI 还即将推出针对移动电脑市场的一款芯片 Mobility RADEON，具体情况在笔者撰写本文时尚未发布，如果连此也算上，就有 6 个系列了(表－01)。

名称	核心频率	显存频率	显存带宽	像素填充率
RADEON All－In－Wonder	166MHz	166MHz	5.3GB/S	332MB/S
RADEON 32/64MB DDR	166/183MHz	166/183MHz	5.3/5.8GB/S	332/366MB/S
RADEON 32MB SDRAM	166MHz	166MHz	2.6GB/S	332MB/S
RADEON LE	148MHz	148MHz	4.7GB/S	296MB/S
RADEON VE	N/A	N/A	N/A	N/A

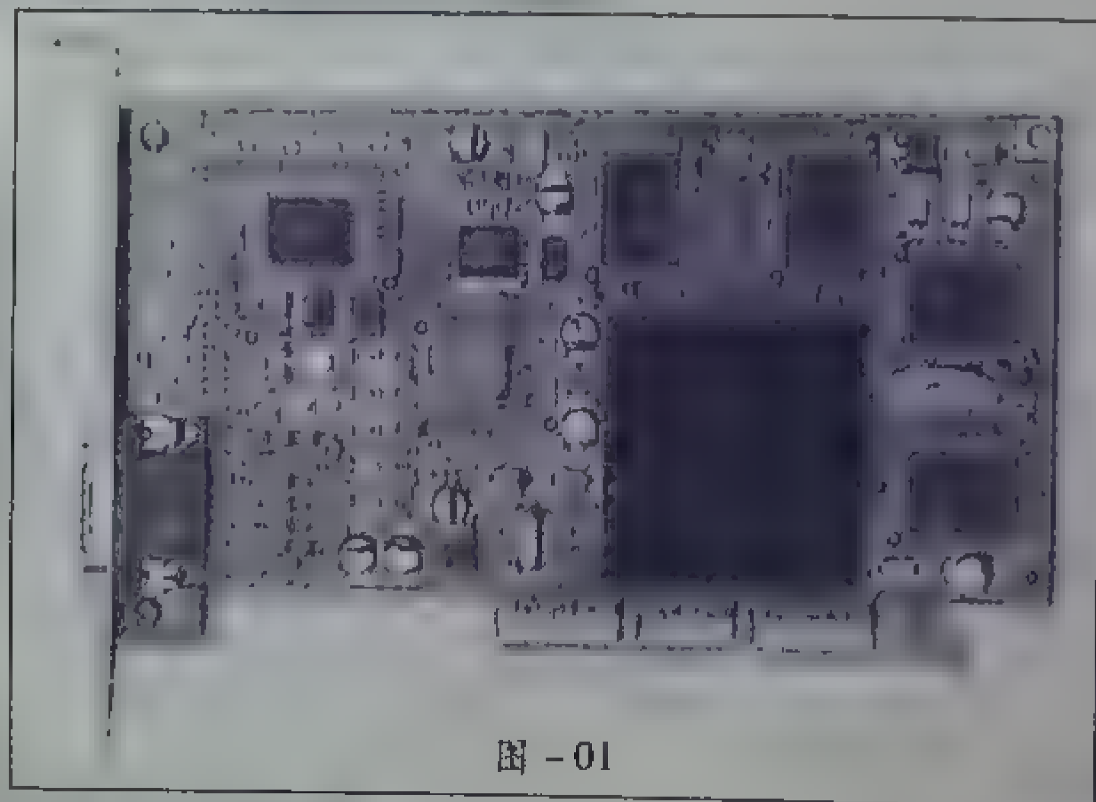
表－01

看过列表你会发现，即使最高级别的镭，芯片与显存频率也只有 183MHz。相对于 nVIDIA GTS 的 200/166MHz 来讲，这让人多少有些不舒服。



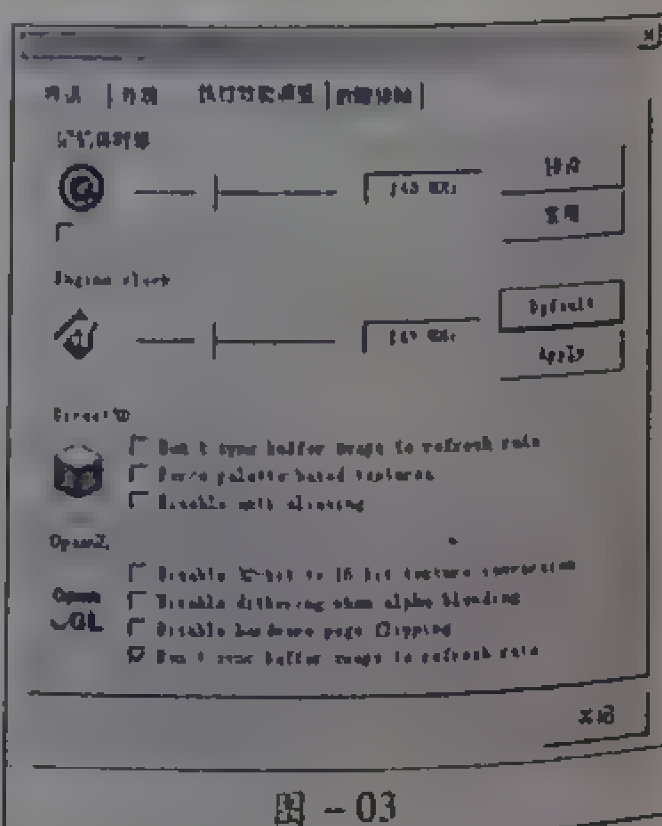
图－02

在我们展开对 RADEON LE 的讨论前，先来看看今天主角的靓照(图－01)。



图－01

与 RADEON SDRAM 一样，这片卡预留了一部分视频输出芯片焊接空位。散热片上并未安装风扇，但留有可供风扇取电的接口。喜欢超频的玩家可以方便地自行安装风扇。其实在后来的应用中我们发现，以 0.18 微米的工艺，RADEON LE 在 166MHz 下运行并不需要风扇（编按：Chance 试过超频到 175MHz，长时间跑 3D 应用仍不需风扇）。至于显存，ATI 采用口碑很好的 6ns 三星 DDR SGRAM(图－02)。据冶天的朋友说，RADEON LE 的运行频率是 166MHz，但在 PowerStrip 中，却发现它默认为 148MHz(图－03)。最后我们决定将频率提高到和标准版一样的 166MHz，否则对于 RADEON 来说就太不幸了(图－03).



图－03

二、精简 Hyper－Z 的迷思

上文提到 RADEON LE 是在标准版基础上，取消了 Hyper－Z 这部分电路，以达到降低成本的目的。但如果你清楚 RADEON 的结构与特色，就明白 Hyper－Z 的重要性了。

1、关于显存带宽

在讨论 Hyper－Z 前，我们还需要先解释一个对显卡来说很敏感的问题：显存带宽。

如何理解显存带宽的定义比较容易呢？简单说，电脑在进行图形处理时，先把需计算的各种图形数据从系统主内存复制到显卡显存上。接下来，显存与显示芯片间有一个交互式的数据传输工作。这时大量的数据就有一段“路”要“走”。在这段“路”上，每单位周期内最多能同时“走”过多少数据呢？我们把这条“路”的宽度称之为显存带宽。

如何才能让显存里的数据以最快的速度“走”甚至是“跑”到芯片中呢？由于这条“路”相对来说是一段固定长度(新兴起的 Embedded DRAM 嵌入式显存解决方案可以从根本上改变所谓的“路”的长度)，我们不可能改变得了它。所以只能从另外两个方面来尽量提高它的执行效率，这两个因素就是显存总线带宽和显存总线的时钟频率。

前者的提高，可以使显卡在同一周期内处理更多的数据量。后者可以使数据传输的速度更快。在新一代显卡中，除了 3dfx 的 Voodoo5 是利用 Dual Chip SLI(双芯片并行处理）技术来提高显存总线带宽外，其余都是利用 DDR 显存在工作周期上下沿同时传输数据的这一特性来提高效率。

大家弄明白显存带宽是什么定义后，接下来我们要讲的是，走这条“路”(显存带宽)的都是些什么数据。它们包括：

Z－Buffer(Z 轴缓冲器)：存取图形坐标 Z 轴数据与像素的寄存部分。

Texture Buffer(纹理缓冲器)：用于存储图形的纹理数据。每个像素用多少纹理，或需要读取几次纹理，这些数据由过滤设定好后，也存储在纹理缓冲器里。

Frame Buffer(帧缓冲器)：它包括 3 个部分，即前端帧缓、后端帧缓和后备帧缓。当显示芯片完成所有工作后，把数据传送到后端帧缓存；由后端帧缓再传给前端帧缓；最后 RAMDAC 读出前端帧缓的数据显示到屏幕上。需要注意的是，屏幕分辨率设定越高，刷新率越快，RAMDAC 存取前端帧缓的就越频繁，显卡整体负担也越重。

2、关于 Z－Buffer

在这里我们只对 Z－Buffer 做一些说明。所有三维立体物件或场景都是 X、Y、Z 这 3 个坐标轴构成的（也称三角形构图)。但是在场景渲染中，有些物体或场景的某个面，不是游戏者的视角所能观察到的，可这些数据又不可以完全屏蔽掉。游戏中当玩家移动时，他的视角随之改变，出现在视线范围内的可视面也不断变化。我们知道构成面的基本元素就是像素，所以如何计算这些面的像素是否出现，就涉及到 Z 轴了

Z 轴负责控制物体的深度。传统显卡的处理方法是将这些面的像素，先经渲染单元处理后存入 Z－Buffer，然后读取像素点的 Z 轴坐标值。这个 Z 轴坐标值会随游戏玩家的视角变化而变化。如果显卡发现，这个像素的新值与 Z－Buffer 存储的原值相比，插值位置在它之前，那么这个像素就会被调出并赋与光源，显示在屏幕上。同时会生成一个新值再次存入 Z－Buffer 中，等待下一次对比。

我们之所以要花这么大力气来讲解显存带宽以及 Z－Buffer，是因为在 RADEON 系列中，Hyper－Z 技术就是为解决显存带宽中 Z－Buffer 的一系列问题而开发的。

3、Hyper－Z 的分析

对于“Hyper”这词，我想不出用什么样的中文译名合适，但不妨碍我们清楚了解它所包含的技术细节。

①. Hierarchical Z(Z 轴细分)

ATI 将这一部分电路做到 RADEON 芯片内部。它的使命就是在芯片与 Z－Buffer 间再建立一个 Z－Buffer。我们暂时将 ATI 把它称为 Mini－Buffer(微缩缓冲)。它的工作顺序在三角形生成器与像素点生成器之前。Hierarchical Z 把屏幕上所有的图像细分成许多小方块，每个块就是 Z－Buffer 最基本的组成元素。当然所有这些块的原始数据仍保存在显存中。而在 Mini－Buffer 中保存的，是名为 Zmin 与 Zmax(最小 Z 深度与最大 Z 深度)的两个赋值。

由于它的运算单元集成在芯片内核中，所以速度之快不是一般板载显存可以比拟的。主芯片在收到新一组的图形变化数据后，会先对 Mini－Buffer 内的 Zmin 与 Zmax 进行比较，过滤掉不必要出现的画面数据后，才再向板载显存的 Z－Buffer 读取所需的渲染像素。这样做的好处是芯片不必把带宽与时间都浪



费在与显存的相互寻址中

打个比方，我们可以把显存当做是一个大图书馆，里面存储的 Z－Buffer 数据看做是各种图书。过去没有 Mini－Buffer 时，就象图书馆没有索引分类，你要找出一本书必须把整个图书馆翻一遍。现在 Mini－Buffer 就起到前台查询服务的作用。把图书按序编号后，借阅就方便了。Hierarchical Z 指的就是这个功能。

[2].Z Compression（Z 轴压缩）

在显存中无论存储什么样的图形文件，实际都是 0 和 1 这两个数字组成的，自然也可以压缩（原理等同于 ZIP 文件）。但传统 Z－Buffer 数据的排列显得过于凌乱，即使压缩也效率不高。现在经由前面 Hierarchical Z 先一步把 Z－Buffer 数据细分后，相邻像素排列变得较为合理和有序。再要压缩它不是一件困难事，而且效果也更好。当然这个过程仍然是很复杂的，但 ATI 没有释出更多有关资料。

[3].Fast Z Clear（快速 Z 轴清除）

上面介绍 Z－Buffer 工作原理时已经说过，Z－Buffer 要不断计算并更新 Z 轴坐标赋值，然后像素点生成器才能判断在已经产生的这个像素点前面或后面，是否需要产生新像素。一帧画面中，屏幕上可见的所有像素点位置，同时也表示在 Z 缓冲所有像素点的 Z 轴赋值。显而易见，这些值所占用的显存量相当大，而且要不断刷新。如果刷新速度过慢将严重影响运行速度。而 ATI 的 Fast Z Clear 可以 50 倍于传统显卡的速度进行数据清除。

由此可见，省略 Hyper－Z 的 RADEON LE 在显存带宽上，相对于 DDR 标准版必然有一定程度下降。不过考虑到它以 1 千元左右的价格来发售，主攻对象是 nVIDIA 的 MX(渲染管道也精减为 GTS 的一半)，这样的设计倒也显得可以接受。虽然看上去 GeFORCE MX 的效能还是要领先些许，但这是纯由其芯片运行频率较高所致(表－02)。

名称	显存总线	显存类型	显存带宽	像素填充率
RADEON LF	128bit	DDR SGRAM	5.3GB/S	350MB/S
GeFORCE MX	128bit	SDRAM	2.6GB/S	332MB/S

表－02

三、测试

测试平台：

CPU：Athlon 650MHz

主板：技嘉 7IXE(AMD750 芯片组)

内存：KingMAX PC133 128MB

硬盘：希捷酷鱼 13GB

显卡：RADEON LE/GeFORCE MX

基准测试：3DMark 2000/32bit 色深

当分辨率在 800×600 像素时，MX 领先于 RADEON LE。这个分辨率对于显存带宽的依赖不强，两片卡都显得游刃有余。但分辨率上升到 1024×768 像素时，显存带宽的重要性开始凸显出来：配备 DDR 的 RADEON LE 以近 900 分的优势领先于 MX。可惜在 1280×1024 像素这一档，没有 Hyper－Z 帮助的 RADEON LE 优势未能保持住，但仍然赢得了测试。根据过去的资料显示，基本相同的配置下，RADEON 32MB DDR 标准版可以取得 3 千多分的测试成绩(表－03)。

名称	800×600	1024×768	1280×1024
RADEON LE	4132	3021	2093
GeFORCE MX	4253	2115	1945

表－03

OopenGL 应用测试：QUAKE Ⅲ ARENA3 DEMO 001/HQ 画质下 32bit 色深

由于 OpenGL 游戏对显存带宽的依赖远超过《3DMark 2000》测试程序，所以在 800×600 和 1024×768 像素这两个分辨率上，同样都是拥有 DDR 显存带宽的 RADEON LE 领先。至于到 1280×1024 像素时，RADEON LE 更是赢家(表－04)。

名称	800×600	1024×768	1280×1024
RADEON LE	80	64	37 4
GeFORCE MX	70.5	47 8	31.8

表－04

为了进一步验证显卡，并摸拟出游戏环境对显存带宽更高的要求，我们在《QUAKE Ⅲ》下还可以微调许多有关显卡的细节设定。通过这些调节，你能得到更令人赞叹的画面，同时借以考验显卡处理能力（编按：具体方法请参考本刊今年 1 月号相关专题）。

我们在游戏里进行了这样一组设定：

色深：32bit

光源：Lighting 光照光源

几何细节：High

材质细节：最高

贴图材质：32bit

材质过滤：三线过滤

FSAA：2×FSAA 的双倍取样抗锯齿

经过这样的调节，OpenGL 游戏对显存带宽的要求又大大向上提高一步（表－05）。由于驱动的限制，分辨再提高的话，RADEON 的 FSAA 功能会自动关闭，所以我们没有测试 1280×1024 像素下的 QUAKEⅢ分数。虽然这组数据的实验性远大于实用性，但可以明显看出，128bit 与 DDR 显存这样的搭配，对于未来高带宽要求的 3D 游戏是多么重要。除此之外，RADEON 体系的芯片内部采用 32 位管道渲染帮了 LE 不少忙。GeFORCE MX 搭配的 SDRAM 到此彻底制约了芯片的发挥。

DEMO 001	800×600	1024×768
RADEON LE	39 4	23 3
GeFORCE MX	23 7	14 7

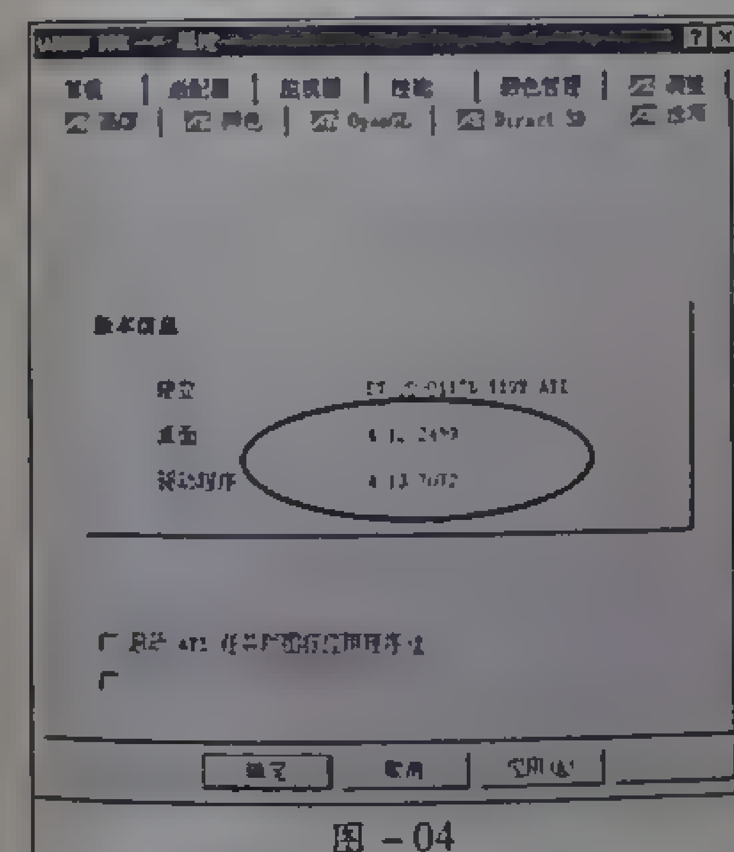
表－05



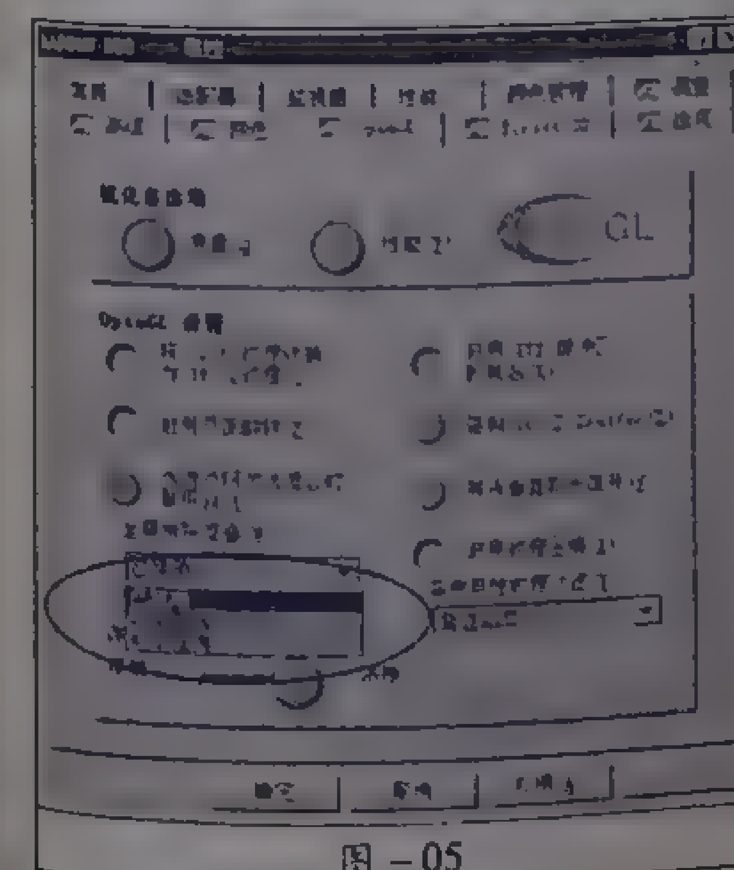
四、RADEON 的驱动与超频

像我这样的懒人，完全没兴趣用一大堆驱动来慢慢测试哪个版本最适合显卡。只要网上发布新驱动，我就用它代替旧版。可 ATI 的 RADEON 改变了我这个习惯。我的意思是说，它的驱动让我有些不满意。

如果大家对 RADEON 系列驱动中的 FSAA 选项还有印象的话，应该记得 RADEON 的 FSAA 只能进行 4 次超级采样。后来网上释出的一些非官方版本为它加入了 2 次超级采样。通过试用，我发现这些所谓新版驱动，存在许多 BUG。打个比方，不论你设定 FSAA 是 2×或 4×，在游戏中均不能起到平滑图形边缘锯齿的效果。但换回 ATI 官方站上的旧驱动却可以顺利发生作用。后来跟冶天的朋友聊天得知，目前网上大部分流传的 RADEON 驱动都国外一些站点从 ATI 发放的内部测试版中分离的，并不具权威性。当我正在为用哪版驱动测试 RADEON LE 作难时，ATI 官方站终于放上了正式版 4.13.7072（图－04）。这个版本不能认出 RADEON LE，只是把它当成标准 RADEON DDR，但不影响正常使用，其中 FSAA 也可以正常切换 2×或 4×了(图－05)，同时修正了一些游戏中的贴图错误。



图－04



图－05

以 ATI 的制造工艺，相信大家不会满足于让 RADEON LE 运行于 166MHz 这样较低的频率。而且提高核心/显存运行频率可以一定程度上再提升显卡效能。我们最后决定让 RADEON LE 的芯片频率提升到与 MX 一样的 175MHz，而显存由于只是 6ns，最后定为 180MHz。经过调整再次测试如下。

3DMark 2000 32bit(表－06)

名称	800×600	1024×*768	1280×1024
RADEON LE	4464	3211	2398

表－06

QUAKE Ⅲ ARENA HQ 画质 32bit(表－07)

名称	800×600	1024×768	1280×1024
RADEON LE	80 8	71.4	48.5

表－07

和表－03、表－04 相比，频率提升给 RADEON LE 的性能带来一个小飞跃。前后两次测试，高分辨率下的差别比低分辨率来得更大。1024×768 像素成为显卡效能的分水岭。出于稳定的目的，建议你为超频的 RADEON LE 加个风扇。

五、总结

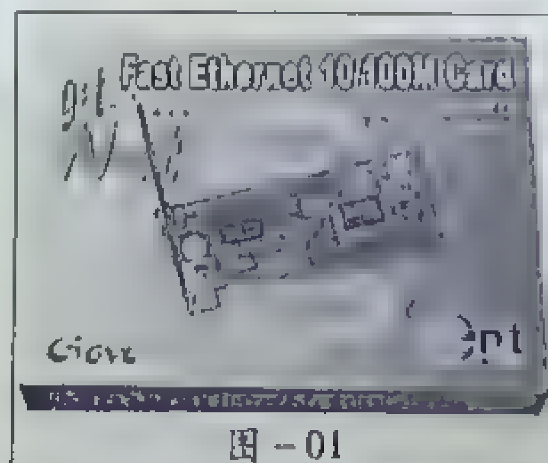
新一代的显卡——包括最高端的 GTS Ultra——都无法满足高分辨率下游戏对于显存带宽的要求。因为这些产品大都只是以 DDR 显存代替 SDRAM 作为提高带宽的主要手段。但大家应该明白，DDR 达不到所宣传的 SDRAM 两倍效能，能高出 60～70% 就已经不错了。如果 3dfx Voodoo5 6000 真的存在，它大概是目前唯一在显存带宽上能让玩家满意的显卡。MX 的 SDRAM 大大限制了芯片能力的发挥。RADEON LE 取消了 Hyper－Z，但 DDR 显存帮助它在 ATI 和 nVIDIA 的较量中扳回一分。

未测试前对于 LE 能否战胜 MX 我持怀疑态度。但经过以上对比，如果给我 1 千元，我没理由放弃画质更好、速度更快的 RADEON LE，而去选择 MX。事实上 RADEON LE 各方面确实高出 MX 一筹，现在唯一的问题是 ATI 以后能否及时更新驱动。RADEON LE 在这个显卡市场的非常时期及时出现，避免了 nVIDIA 令人担心的全面垄断。■

作者主页：http://www.pcpop.com

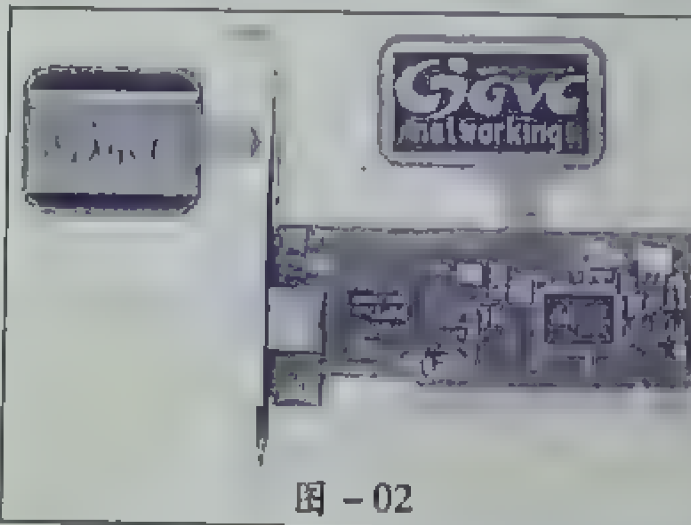
本月资讯速递

GVC 致福科技



图－01

GVC 推出 e.net－110 网卡，此款以太网卡以 78 元主攻低价位市场(图－01)。它符合 PCI 2.1 标准，支持即插即用，具备全双工、10/100M 自适应 ACPI/ 网络唤醒等功能。据介绍，e.net－110 采用新版设计，为防假冒，特意在 PCB 及挡板上作了明显的"GVC"标志加以识别(图－02)。包装盒内包括使用手册和产品保修卡，为用户提供更好的售后服务。该网卡接口为 RJ－45，适用于 Windows 95/98/NT/2000 和 NetWare 等系统。



图－02

编按：这东西几年前对国内个人用户而言用处不大。但随着电脑升级换代，包括编辑部几名小编在内，很多玩家都开始拥有不止一台机器了。配合新的 Windows 2000/ME 等操作系统，安装一片网卡，组成小型家庭网络已经提到议事日程。有类似情况的朋友不妨留意这方面消息。

矽统科技/华硕电脑

矽统科技(SiS)近日联合华硕电脑在二月中旬分别于北京、上海、广州和成都 4 地举办全国巡展。活动期间，矽统科技将对最新 SiS635、SiS630E 及 SiS730S 等芯片组进行详细推介，而华硕电脑也将现场展示多款采用上述产品的最新主板。

SiS630E 与 SiS730S 是分别支持 Intel 和 AMD 的两款整合芯片组。其内建 128bit 图形加速单元 SiS300，支持硬件 DVD 播放。SiS630E 特别针对移动电脑市场需求，整合北桥、南桥和图形芯片于一身，突出符合笔记本电脑对功能齐备且占用空间小的要求，成为相关厂商最爱。SiS635 是矽统推出的新一代支持 DDR 内存的芯片组，对应 Intel Socket 370 架构，向下兼容 PC133 SDRAM 规格，大幅度提升系统整体性能。它独有的"Multi－threaded I/O Link"控制功能，使外部 PCI 接口总线带宽提高到每秒 1.2GB，约为传统接口 10 倍，显著提升周边设备运行速度。"整合"已成为不可改变的趋势，矽统本着这一理念不断发展。华硕选择矽统作为自己的合作伙伴和技术支持更是一个明智选择！

SONY

当 48 倍速光驱正是主流之际，SONY 近日上市的 CDU5211 已冲破 50 倍速界限，成为现时最高速 CD－ROM 驱动器之一(图－03)。

CDU5211 保持 SONY 一贯风格，外观大方且具时代感。它具备 7800KB/S 的最高传输率(等同于 52 倍速)和 80ms 寻道时间的优秀性能表现。光驱内部为全钢机芯，特别针对国内市场采用了增强型读取技术，保证读盘时的稳定和强力纠错。CDU5211 还具有智慧型读速调节功能以适应不同质量和类型的光碟读取。在保障高品质音质情况下，它的拾取音轨最高速为 14 倍，这是其他产品无法媲美的。

SONY CDU5211 最大特点是可手动调速。通常情况 CDU5211 运行于 40 倍速，当按住托盘进出键 5 秒后，光驱将提升至 52 倍速，让用户在必要时将光驱速度提升至极限。与一般采用的降速功能相比，SONY 的设计显为合理。由于普通媒体播放(CD、VCD)和游戏要求，12 倍速已能应付自如，只有从 CD－ROM 读取大量数据时，高速传输才得以发挥。所以一般 SONY CDU5211 保持在 40 倍速理想状态，既满足多媒体应用，保持高效工作；又有效降低驱动器高速转动产生的热量、噪声和振动，延长 CD－ROM 寿命。

图－03

SONY CDU5211 价格比原 CDU4811 略高，约为 450 元。它的其他参数为：配备 128KB 缓存、支持 UDMA 33 模式，平均无故障时间 125000 小时。

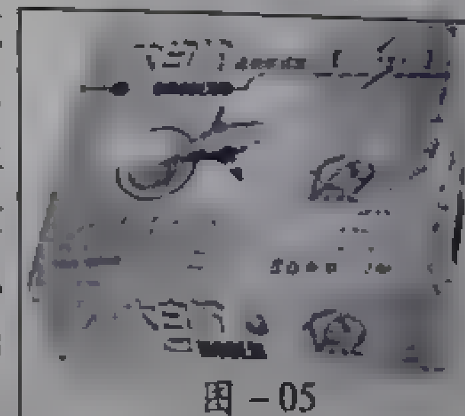
中科多媒体

2 月 7 日，中科集团在北京翠宫饭店召开"大白鲨 V.92 MODEM 引领增效时代"的新品上市发布会，标志着符合 V.92 协议的产品正式步入国内市场。中科集团此次与美国科胜讯系统公司共同宣布支持 V.92 调制解调器通讯协议，同时朗讯也与中科协手共进 V.92 时代，预计这将大大推动该技术在国内的发展和应用(图－04)。



图－04

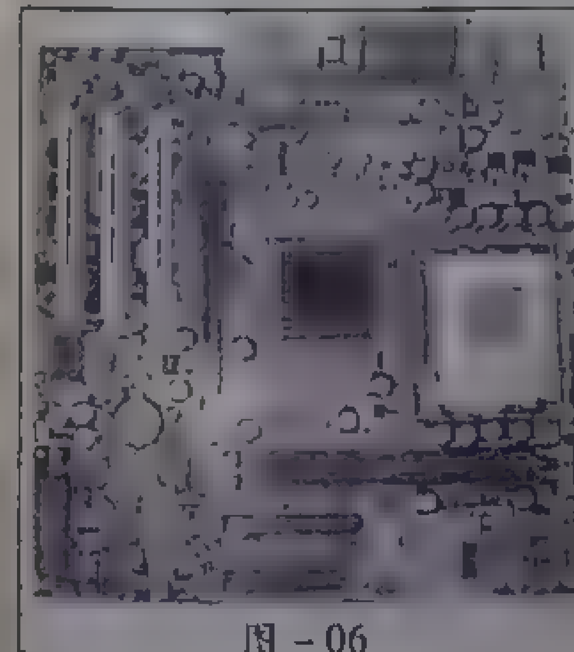
该发布会主角——大白鲨黄金版 V.92 MODEM 全面具备新协议 8 大特性，将拨号上网性能发挥至极限(图－05)。同时大白鲨系列 MODEM 的先进工艺流程、严格的进料检验和成品检验，保证了产品具有很好的成品率及性能。MODEM 配套光盘附送大量实用软件；中科另提供免费技服电话；产品允诺 1 年保换、4 年保修；这都体现出高水平的星级服务。


图－05

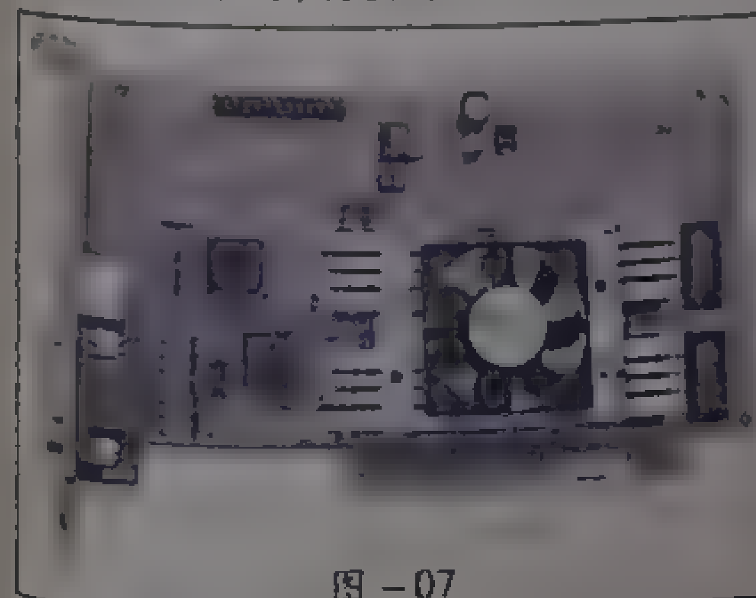
由于 V.92 MODEM 新功能的完全实现需电信与 ISP 多方支持，所以此次发布会中科还邀请了邮电部、金山公司与 ISP 代表等。基于对互联网发展的一致认识，与会各家均表示将携手共同推进易用性更强、效率更高的增效协议。相信在硬件、软件与协议共同支持下，IT 科技将真正带领人们跨入增效时代。

丽台科技

研发实力居业内领先地位的丽台科技(WinFast)近日新品不断。该公司推出支持 AMD K7 Duron /ThunderBird 处理器的整合芯片主板 WinFast 7300 K7(图－06)。它采用 SiS730S 整合芯片组，为 MicroATX 规格设计，支持 ATA100 传输模式、内建 10/100M 以太网卡、3D 音效芯片，支持两个 USB 端口，板上设置两条 168 针 DIMM、1 条 AGP4×和 3 条 PCI 插槽。主板内建 DVD 硬件加速引擎，可提高影片播放品质，降低 CPU 占用率。不同于其它 730S 主板，WinFast 7300 K7 不仅提供超频设置，而且对于 DIY 发烧友，当选用丽台 WinFast GeForce2 MX & GTS 显卡时，将会得到格外优化处理，提供玩家最佳显卡升级选择。


图－06

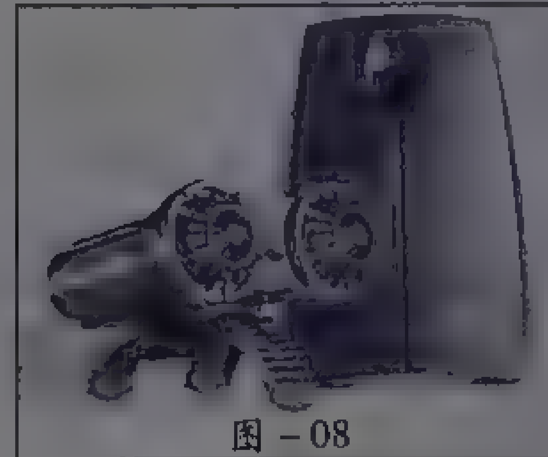
此外，丽台更充分延展 GeFORCE2 MX 产品系列，又推出新款 WinFast GeFORCE2 MX DH Pro(图－07)。该款型采用大 PCB 布局的 6 层基板设计，配合独家 5 纳秒 SDRAM 显存颗粒，主芯片安装丽台特有的"长翅膀散热风扇"，软件则辅以"丽眼"硬件监控功能。如此奢华的配置，将带来极佳的超频性能——可以跑到 240MHz 以上(默认 175MHz)。该款显卡同时具有 TV－OUT 功能。顶尖的性能，一流的享受使它必将成为游戏玩家的最爱。


图－07

创新科技

创新公司在国内推出得意大作 PlayWorks PS2000 Digital 音箱(图－08)。此款两件套音箱拥有全新设计的火箭炮状 Dipole 音箱和强劲低音炮，可以为 DVD 电影和各类互动游戏提供个性化家庭影院音频感受。它最大的优点是内置杜比 AC－3 解码器，可以利用 Dipole 音箱和低音炮模拟 5.1 声道效果。与常规 5.1 环绕音箱解决方案相比，PlayWorks PS2000 Digital 安装简便，体积小巧，连线更少。如果您讨厌已经局促的起居室再布满凌乱的连线，那么 PlayWorks PS2000 Digital 将是最适合的解决方案。

该款产品附送光纤接头，可以方便地与 Sony PlayStation 2 游戏机连接。当然也可以同 SB Live! 声卡相连，为 EAX 技术增强后的 PC 游戏提供美妙音效。


图－08

反复按下 Dipole 音箱上的[Effects/Cmss]按钮，你可以在 EAX 支持下切换诸如 CRYSTAL 和 GHOST 音效来定制个性化收听体验。它的虚拟后置声道更能确保玩交互式 3D 游戏时使您获得极佳的听觉定位。PlayWorks PS2000 Digital 配有无线遥控器，大多数功能都能由其控制，所以在欣赏精彩影片或玩令人兴奋的游戏时，您不必离座就可以方便地调节各项设定。这款产品另一个非常酷的特色就是能自动检测双声道和 5.1 声道杜比数码信号，并自动切换模式。

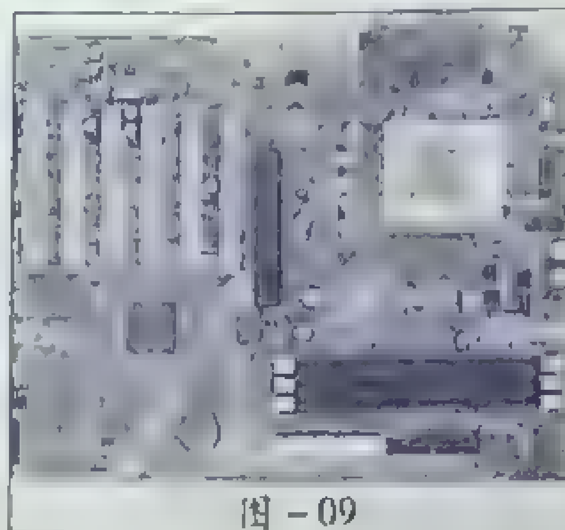
本款音箱由于专门为 SONY PS2 设计，所以是一套适合个人游戏和娱乐的系统。收听最佳位置为 Dipole 音箱正前方 0.5～1.5 米范围内。建议双耳保持与音箱水平。它并不适合大场所使用。

微星科技

自从发布 Athlon－C CPU 后，AMD 宣告跨入 133MHz 总线时代。好马尚需金鞍，能上 133MHz 的 KT133A 北桥芯片也因此适时推出。知名板卡大厂微星科技在第一时间推出了基于 KT133A 北桥的 K7T Turbo 主板，并抢先批量投入市场(图－09)。总线频率对于系统性能的重要影响已获公认，微星对此全新规格也非常重视。新款主板均由研发人员精心设计，几片 KT 系列前作的成功之处在此次都被保留：如 CPU 电源供应电路、高容量滤波电容(4×4700 微法＋2×3900 微法)、旋转 45 度的北桥芯片等。另外为适应 Athlon－C CPU，K7T Turbo 还对散热机制作进一步改善。现在不但 CPU 插座周围为散热风扇留下大片空白，更增加 4 个孔位供用户以螺栓定位等方式稳固特型散热设备，这是以往只见于 PⅣ主板的设计。这款 Turbo 版 K7T 的 AGP 插槽上



都加上了护套，可以帮助用户紧固显卡，是非常贴心的设计。作为新一代整机平台，对高端特性的支持自然少不了。K7T Turbo 全部采用威盛最新 686B 南桥，支持 ATA100 硬盘传输规格。同时提供 IDE RAID 可选功能，足以满足中高端用户的全面需求。



图－09

另外，微星科技近日宣布将于 3 月初推出他们的首款光驱——微星 52×CD－ROM。届时微星将为其首批产品展开大型宣传促销活动。此次活动命名为“微星 52×光驱 10 天零风险计划”。

活动内容是：从 3 月 1 日到 3 月 20 日，凡在指定经销商处购买微星 52×CD－ROM 用户，自购买日起 10 天内（包括购买之日），对光驱有任何不满，只要产品无人为损坏且配件和包装材料齐全完好，就可凭发票在原购买地点免费退货！微星凭借强大研发能力和过硬产品质量，承诺对此款光驱一年包换。

微星光驱继承其主板的一贯高品质要求，用料上乘，做工精致，采用 AIEC 人工智能纠错、全钢机芯，并加入微星特别设计的手动调速功能，可大幅提高读盘性能，降低工作噪音。

为更好地服务于国内微星产品爱用者，微星近日更启动全新简体中文站，域名为 www.microstar.com.cn。原域名 www.msicomputer.com.cn 将在并用一段时间后关闭。

讯怡电脑

日前，讯怡推出了“LifeView 霹雳家族”系列数字视频产品。主要包括：

LifeView 霹雳影音王（USB Life TV）：采用最流行的 USB 接口，具有电脑上播放影片和电视节目；影片剪辑存档；制作影音电子邮件和贺卡；召开视讯会议等功能。

LifeView 飞影卡（FLY Video）：针对视频制作及家庭用户推出的系列。它可以在电脑上收看电视节目及收听 FM 调频广播；在电脑上录影存档、捕捉单张画面、遥控选台。它还支持电视立体声伴音、视讯会议、影音传送等多种功能。

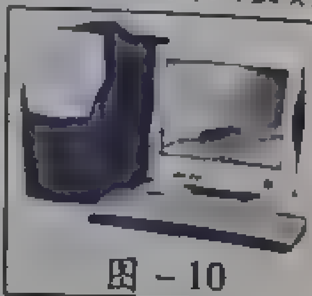
AV－BOX MPEG2：影音硬件压缩卡系列。它提供 USB、IEEE1394、DV、S－Video 等多种输入接口，具即时 MPEG2 压缩制作、影音编辑/输出等功能。

多功能可视电话是 LiveView 一款集实用性与易用性于一身的产品。电话内置液晶显示萤幕和 30 万像素摄影机，不需任何设置，通过普通电话线就可以和千里外的朋友家人进行面对面交谈或召开公司内视讯会议。它同时还具有将外部影音输出到电视或录像机上的功能。

此外，由讯怡电脑、《电脑教育报》和 PCPOP.COM 网站联合主办的“讯怡杯网络辩论挑战赛”也将于 2 月 26 日晚 9：00 举行。此次比赛地点为 PCPOP 论坛 http://www.pcpop.com/b，采用挑战赛机制。擂主队为前次辩论赛冠军“拳头小队”，挑战队为“明星队”（从全国硬件高手中采用自由报名和推荐结合方式产生）。两队都有扎实和广泛的硬件知识，到时必将上演一场高水平的精彩辩论。本次论题为“在未来市场中你更看好 815E/815EP 哪个芯片组？”该论题体现本次比赛指导思想：硬件技术应结合市场需求。这对以往类似比赛只重技术探讨而忽略市场观念将是一次突破。

七喜电脑

日前，七喜电脑和 Intel 公司联手在广州开展主题为“快乐，就是七喜电脑”的巡展活动，共同推广基于 Intel 奔腾Ⅲ处理器的七喜高性能电脑系列。活动期间，除进行问卷抽奖外，只要购买基于 PⅢ处理器 800MHz（或以上）的高端电脑，就可获得丰厚的奖品。

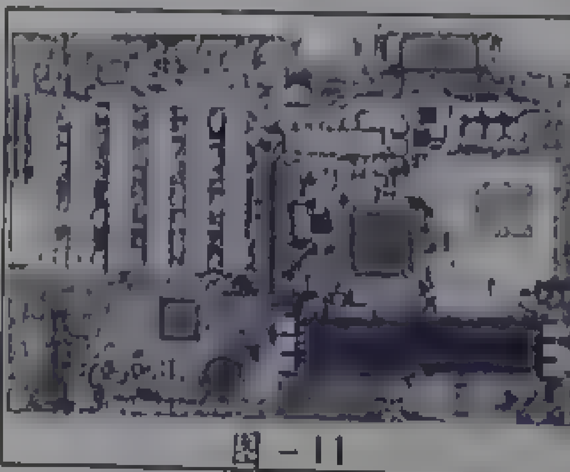


图－10

此次巡展中，七喜电脑还向用户展示了两款新品：“快乐 e 派Ⅱ”（图－10）和“喜笛 3000＋”。前者在 5999 元价格不变的情况下，将老款“快乐 e 派”主频提速为 PⅢ650MHz，硬盘扩充至 20GB。再配以 64MB 内存，使之成为普通家庭用户购买电脑的首选机型。“喜笛 3000＋”则配备 PⅢ800MHz 处理器，活动期间还可免费将 17 寸 OSD 彩显升级为纯平彩显，再配合“免费获赠打印机”的震撼促销措施，让用户得到了实实在在的优惠和看得到的惊喜。

友通 *DFI*

DFI 的 i815EP 钻石主板近日迅速登场，该系列以强调性价比，高质低价的诉求推向市场，力求使用户以大众化价格获得高品质享受。新推出的 DFI 钻石 i815EP 主板型号为 CS61－EC（图－11），PCB 采用传统金黄色 4层板设计，Socket 370 架构，支持赛扬、66/100MHz 新赛扬、100/133MHz 奔腾Ⅲ处理器。DFI CS61－EC 保持上款 i815E 的高端性能支持；扩充性方面，它为用户提供 1 条 AGP、6 条 PCI 及 1 条 AMR 扩展槽，满足更多的内部设备需要。CPU 插座仍采用气冷装置设计，保证对 1GHz 以上的 CPU 也能提供良好散热效果。CS61－EC 针对大众化市场，以一贯的稳定性配合新面市的 100MHz 赛扬处理器，将组成近期具有极高性价比的个人电脑平台。



图－11

此外，DFI 多款主板近日均有 BIOS 升级动作，您可以按如下链接下载：

http://www.hedy.com.cn/dfi/bios/download/cs60－ec/CS60EC1227.ZIP；
http://www hedy.com.cn/dfi/bios/download/cs65－ec/CS65EC1227 ZIP；
http://www.hedy.com.cn/dfi/bios/download/ca64－sc/CA64ESC1228.ZIP；
http://www.hedy.com.cn/dfi/bios/download/ca64－ec/CA64ESC1228.ZIP；
http://www.hedy.com.cn/dfi/bios/download/cm35－sc/CM35SC0129.ZIP。

源兴微电子

继在原有“定风珠”基础上，源兴微电子为其新款“精品光驱”又推出新降噪功能——“定风指”。

具“定风指”功能的新精品52× 光驱，除可继续使用“定风珠”软件降噪外，另行增加利用面板上的播放按钮进行降速减噪功能。用户可在光驱运行时，按动面板播放钮调节光驱倍速，依次变化为 52×→40×→32×→8×→52×……，重复循环以满足不同需求。该功能即降低噪音，又保证光驱较高传输率，从而达到完美结合。

“定风指”功能不同于其他光驱的弹出键降噪，它不影响光驱“弹出”操作，克服了很多弊病，如当“弹出”键反应迟钝时，需多按两秒不易掌握的现象。源兴精品 52×光驱的“定风指”提供更多自由，多档调节不限操作系统。

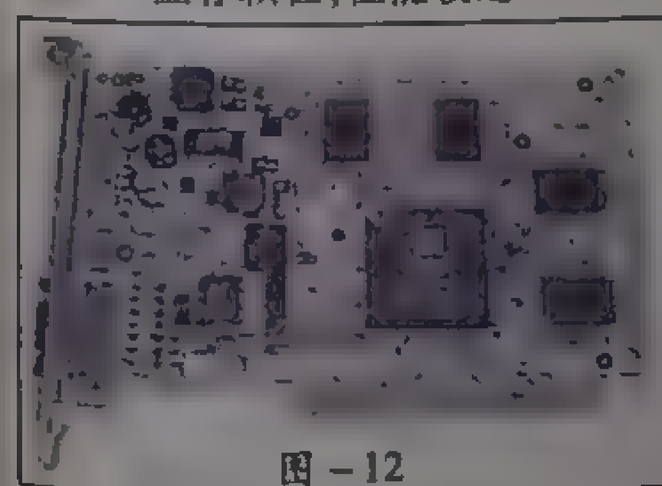
为让更多用户感受“定风指”技术，源兴提出“增值不增价”口号，新品光驱依旧按老光驱价格销售，并提供全面“DIY 保障工程”服务。该新款光驱参考价格人民币 420 元。

另外，“买源兴精品光驱，中连环大奖”活动首次抽奖将于 2001 年 3 月 15 日举行，奖品包括价值 1800 元的源兴 PDA 掌上电脑、精美台式生肖手表、深圳福利彩票……

新年伊始，源兴微电子为回报用户，提供更多服务，特以本次活动拉开新世纪系列宣传序幕。活动自 1 月 1 日起，源兴微电子常年在网站举办“买源兴精品光驱，中连环大奖”活动。凡购买“源兴精品”用户均可参加。公司于每月、季或约定时间抽奖，并于当月 5 日汇总上月销售全部“源兴精品”条码，抽出各级奖项，10 日将中奖号码公布于兑奖专区（“源兴精品”用户可无限重复中奖，每次奖品设置不同，以网上公布为准）。要提醒各位注意的是，DIY 保障卡将是您领取奖品的唯一凭证；且须在中奖后 30 天内领取，过期失效，请及时查询。源兴微电子网址：www.asource.com.tw 或 www.asource.com.cn。

昂达电子

广州昂达电子继 MX 系列显卡后，于 2 月中旬又推精品“闪电 7000＋”（图－12）。该显卡采用 GeFORCE2 GTS 芯片，搭配三星 DDR 显存颗粒，性能较之 MX 有极大提高。“闪电 7000＋”采用 AGP 版本，配有第 2 代几何运算及光源处理引擎（T&L），0.18 微米的工艺制造流程，核心频率达到 200MHz。本款产品还可以选择 Video In/Out 视频功能，可轻松地将视讯画面及 DVD 影片输出到普通电视上享受完美视听效果。



图－12

最令人期待的是，昂达为使广大用户能尽早体验高端 GTS DDR 显卡带来的快感，特意将这款“闪电 7000＋”的市场价格仅定为 1099 元，只相当于普通 SDRM 显存高端 MX 的水平。产品定于 2 月 15 日上市。

金山公司

金山的游戏修改工具《金山游侠》沉寂一段时间后，即将在 3 月下旬再次粉墨登场。该套软件能成为广大游戏玩家的利器，和其超快的修改速度、友好的用户界面不无关系。此次新版“游侠”倡导游戏伴侣精神，整体稳定性和兼容性又有进一步提高，支持 DOS、Windows 9x/Me/NT/2000 等多种平台；提供精确快速的搜索定位。另外，新版本还精心设计了让玩家随心所欲调试的各种工具，甚至可以在线弹出当前游戏的攻略和秘技。产品究竟如何，请大家拭目以待。

技嘉科技

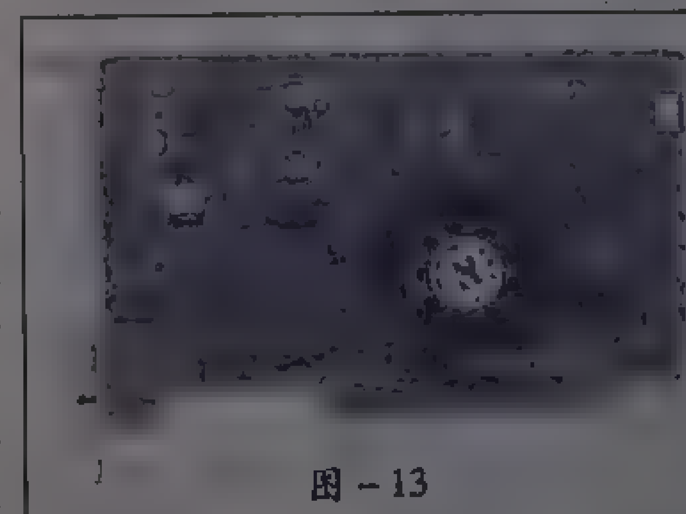
技嘉科技最新推出 GA－7ZX（Rev 5.1）主板，它是在 GA－7ZX（Rev 3.2）基础上的改进产品。该主板提供 1 个 AGP4×、5 个 PCI（符合 PCI 2.2 规范）、1 个 ISA 和 1 个 AMR 插槽，支持 STR 高级电源管理，内存最高为 1.5GB。它采用 VIA 最新北桥 KT133A 芯片，提供对新款 133MHz 外频 Athlon 的支持；南桥为 686B，支持 ATA100 硬盘。主板带有 3 组风扇接口，为系统稳定运行提供可靠保障。板载创新 CT5880 四声道音频系统，满足玩家对多媒体游戏和 DVD AC－3 解码需求。独有的双 BIOS 技术可同时使用相同或不同版本的 BIOS，充分保护系统安全。

该主板支持 ACPI 标准，支持网络、MOEDM、键盘、PS/2 和 USB 鼠标唤醒。GA－7ZX 支持最新 1.5GHz 的 Athlon 和 850MHz Duron 或更高 AMD CPU，能够自动识别不同型号 CPU 电压，提供 EasyTuneⅢ超频和@BIOS 在线升级工具。

为满足不同用户需求，技嘉另推出 GA－7ZX－1。该主板为 7ZX 简化版，去掉了板载的音频芯片、不带 ISA 插槽和不支持双 BIOS，其他特点同上。

以上两款主板均附技嘉保修卡，享受“一年保换，三年有偿保修”的售后服务。

本月技嘉显卡又添生力军 GA－GF2010DT（图－13）。它使用 nVIDIA 新一代图形芯片 GeFORCE2 PRO。该芯片采用全新 4×4 Hypertexel Pipeline 架构，能够在一个时钟周期同时处理两个以上材质，贴图效果大幅提高；GF2010DT 支持标准 T&L 功能，不但减少 CPU 负载，同时也解决影像停顿不畅或材质贴图不精细情形；该芯片每秒可处理高达两千万的几何三角形图形，有效提高图形绘制速率；全新 AGP 快写功能，提供高达 350MHz 的 RAMDAC；图形分辨率最高支持 2048×1536 像素真彩模式。GF2010DT 对于喜好《极品飞车》和《雷神之锤》等 3D 游戏的玩家，或 2D 图形创作者而言，完全兼顾他们对 3D 与 2D 影像品质和速度的需求。



图－13

特别之处在于，技嘉 GA－GF2010DT 特别为玩家增加 TV－OUT 功能及采用 64MB DDR 内存。不但内存频率高达 400MHz，显示效能更超越上代 GTS，绝对是渴望高效能用户的最佳选择。随机附赠 DVD 播放软件及游戏光盘，让您在家中也能享受电影院及大型游戏机的视听感受。■

讲武堂公告板

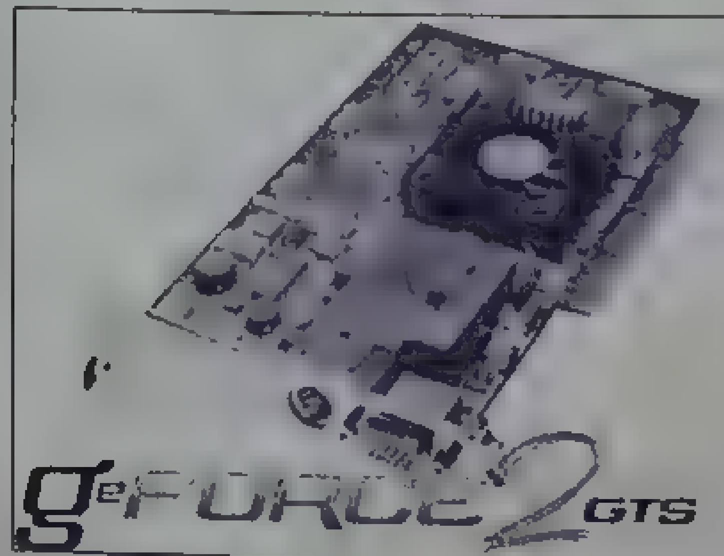
3月号杂志总算做完了。看看自己负责的栏目，发现有些事情没有完全说明白，但这些乱七八糟的东西又没个统一明确的主题 Hmm……干脆就放到公告板来吧！

最值得推荐的显卡

先说说这个月很引人注目的一款产品——ATI RADEON LE。ATI当初发给我RADEON LE上市的新闻中，搭配图片显示它采用了SDRAM的DDR显存（两侧封装），但本月收到的实际产品却是SGRAM的DDR(四面封装)。所以有读者写来E-Mail指出刊登图片有误就是这个原因；ATI上市时更换了显存配置。当然使用SGRAM DDR对玩家更有利，何况售价没有因此改变。

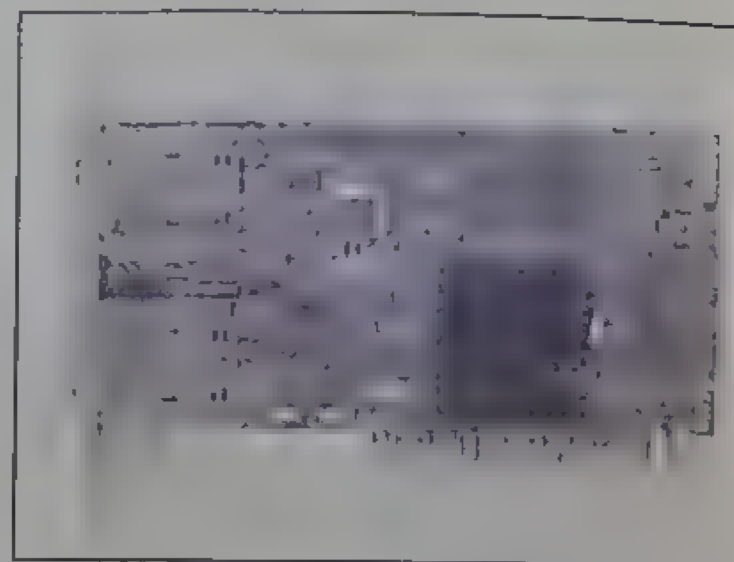
前个月做了《QUAKE Ⅲ ARENA》的专题，使我有机会短时间内连续换用了市面上几乎所有家用高档显卡。这个经历让我得出如下结论：3dfx是优秀的游戏显卡制作者；Matrox除了3D效能不足，仍是令人敬佩的视频专家；ATI的RADEON大有潜力可挖——就象青蛙王子一样，更好的驱动将是它变身所需要的深深一吻；而nVIDIA的显卡除了速度越来越快，其它方面改善不多……

其实显卡的画质和速度本无孰重孰轻之分，但两者关系就象音箱的音色和音场一样。前者是产品关键指标，但改进起来颇为困难，提升效果非发烧友不易察觉；而后者改进相对简单，且效果立竿见影。同样，显卡存在类似问题。M厂广告写着：我的GXX卡采用明亮色彩第2代技术，画质更细腻，色彩更艳丽。他说的是实话，但正要买显卡的你，怎么知道2代和1代的差别？就是看到卖场演示，如果没用过其他产品，你还是无法深切对比体会。于是这些特点被忽略了。而n厂怎么说？我的TXX芯片，填充率是前代的2倍，三角形生成能力是以前的4倍。虽然天晓得我们是否真需要这么快的东西，但可以量化的数值比较却是对持币待购玩家绝大的诱惑——谁不喜欢速度翻倍的家伙呢？



这样的情形发生在3年前可以理解。因为那时CPU要远强劲过显卡；我们的显示器多是15英寸球面；游戏基本跑在800×600像素以下，色深也至多16位而已，玩家亟待一片速度大幅度提高的显卡。但今天不同了，显卡速度已经快到非PⅢ级CPU而不能充分发挥的地步；显示器流行17英寸纯平；2D桌面换成1024×768像素；3D游戏最低从800×600象素起步，32bit色变成业界标准。当速度不再是玩家需求的瓶颈，你拿什么奉献给我，我的显卡厂商？就在Matrox的G800遥遥无期，3dfx被收购时，ATI的RADEON及时推出。这让人们多少有些选择余地。但我很清楚1900多元的32MB DDR标准版RADEON在国内的市场不会太大，LE则很有可能成为真正受欢迎的产品。

手里这片LE，不附加其他散热设备可以超频到180MHz。183MHz跑3D游戏20多分钟就会挂掉。事先已经知道LE是去掉Hyper-Z的简版，但说实话游戏里你没多少机会体验少掉这部分电路的“痛苦”——我的意思是说，LE依然很出色。它的2D画面没得说，无论是浏览网页的细小文字，还是VCD/DVD影碟，你不会被讨厌的毛刺弄得意兴阑珊。



ATI的驱动始终是个麻烦，每版都要15MB左右，从网上下载是个痛苦过程。4.12.3056是官方提供技术支持的最新版，但它的BUG太多了。3063版被刻录在最新随卡光盘里，光盘编号105，可这个版本在OpenGL和D3D游戏里贴图有毛病——《QUAKE Ⅲ》的Q3DM6地图中地板是黑色的；某些非Intel芯片组跑《极品飞车：保时捷之旅》会DOWN机。终于等到Beta版Enhance 4.13.7072，地板贴图正常了，但新问题来了——《Sacrifice》(活祭）如果选择［硬件D3D+T&L］引擎，游戏里你只能看到物件骨架，贴图花到一塌糊涂；世嘉移植PC的《Typing Of the Dead》(死亡之屋2：打字版)游戏画面始终在抖个不停……

等等，别急于摇头：想想nVIDIA的雷管系列花了多久才有今天的表现——两年左右——你就能理解ATI的难处了。就在写这些文字的同时，我后台正下载两个新版驱动：

4.13.7075是微软WHQL认证版本，拥有更好的兼容性，修正了亮度调节问题，All-In-Wonder视频捕捉时的CPU占用进一步减小。你可以从“驱动之家”得到［http://file2.mydrivers.com/display/A286537.exe］(约5MB)。

4.13.7078是最新版，但没认证。你可以从这里下载［http://file2.mydrivers.com/display/Radeon_ME7078.zip］(约10MB)。

这两个驱动Chance来不及试了，但它们的连续推出让我看到了ATI努力服务玩家的态度。考虑目前RADEON驱动提供的可调整选项如此之少，介绍个小工具RADEON Tweaker给你［http://www.fcgm.com.cn/download/radtwk090.zip］。它可以把被ATI藏起来的许多选项展示出来，旁边对话框还会讲解是否建议打开该项目。特别有意思的是，对于LE这片没有Hyper-Z的卡，用这个工具强制打开Hyper-Z功能，性能居然还会有提升？！请来《家》里下载吧！好，关于LE要说的就这么多，你手中的钱就是选票，把它投给值得信赖的产品。

你问我？我选择了RADEON。

最倒霉的事

2月9号开始，编辑部突然发现许多海外网站都无法正常访问了。很快消息传来，断网的原因是中美海底电缆发生故障，造成国内主要大中城市连到北美地区的线路受到严重影响。由中国、日本及美国等多国电信业者共建的中美海底电缆，在长江口崇明岛附近发生故障，除个人用户外，大陆和台湾地区的企业用户数据专线也受到影响，故障原因和详细情形仍在调查。

据中国电信的解释，连接中国和美国之间的一条海底光缆当天上午7：45分发生故障。地点在上海外海350公里处。那里有中美间通讯的5条海缆。故障发生后，另有太平洋4号和5号等4条光缆可用，但线路立即显得拥塞。目前中国电信正在协调美方开放部分频宽，以缓解网络大塞车的情形，不过打到美国的国际电话不受影响。

按照台湾中华电信的推测，估计光缆故障缘于渔船在浅海拖网作业影响，放在海底的电缆可能被拖网勾到了。目前日本方面已经派出人员前往抢修，估计需两周左右才能彻底解决问题。

这次断缆大概就乐了那些卫星通讯供应商——他们从天上走，不管地下的电缆如何呀。可是像编辑部这样需要经常上互联网查询资料的机构就倒霉了。比如就说Chance我吧，本来这月准备做个游戏控制器的专题，事到临头，需要查找资料了，却发现网络不通！！哎呀，真是应了那句广告：通则不痛，痛则不通。我现在就是很痛啊！！不知大家看到这段文字时网络状况是否能恢复正常。



坐标转换模块及光源模块

有读者来信问，杂志里经常看到“T&L”的字样，这到底是个什么东西？其实关于T&L，以前相关文章里有讲过，不过既然您问，这里就再单独讲一次。

先说字面意思，T&L是Transform & Lighting的英文缩写，可以大致翻译成“坐标转换及光源处理“。它指的是3D图形处理过程中的两个重要步骤。

无论用什么方法来实现，但负责T&L步骤的引擎都主要用来处理复杂的坐标计算和光源映像设定。这两个步骤的完成，可以让玩家在3D环境中感受物体真实的光影效果。过去这部分工作由CPU亲自执行，结果占用了大量的系统资源，搞到CPU没什么空闲做其他事——比如提高游戏里NPC的人工智能。后来，从nVIDIA的GeFORCE 256芯片开始，显示芯片厂商陆续在核心内部加入硬件电路来专门负责T&L，这就大大减轻了CPU的负担，使系统有更多的资源来处理其他更炫的3D特效。大致也就是从此开始，图形加速芯片的计算能力慢慢凌驾于CPU之上了。这里有一幅3D图形处理的简单架构图（图-01），虽然是些E文，但也不算难，玩家可以翻翻字典。

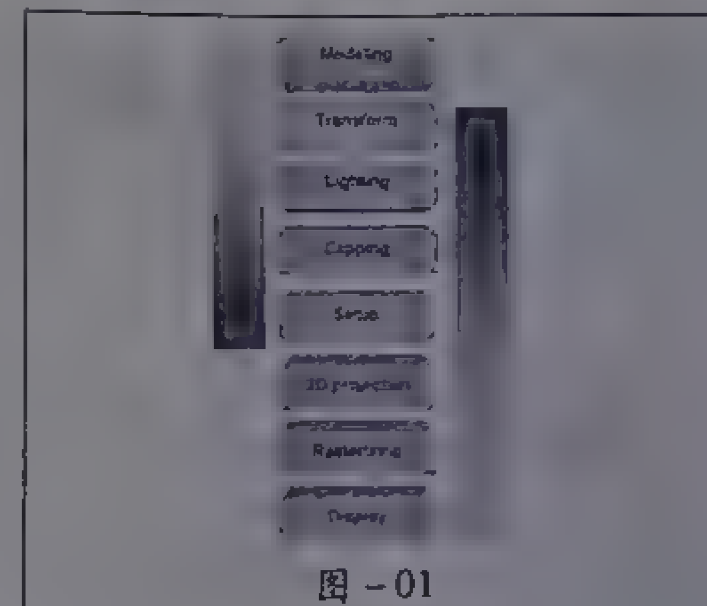


图-01

玩家在游戏里看到的动态影像实际上是一连串快速显示的静态画面（基本上要求至少每秒30张，但超过每秒120张，人眼就分辨不出来了）。计算机单位时间内能够显示的静态画面愈多，场景展现得就愈顺畅。而电脑要描绘出一张3D画面必须经过如下步骤：建立模型、坐标转换、光影映像、三角形设定及渲染……等等。3D应用程序（包括3D游戏）在完成这些步骤后，再把诸如视点移动、各物体相对动作、材质精细度设定和物理引擎计算等变化因素统合起来，最后把这些数据通过API(例如DirectX、Glide或者OpenGL）送进3D图形芯片的管线，计算出来后显示到屏幕上。T&L就是建立模型后的两个步骤。

坐标转换：参考事先设定的3种转换矩阵（World、View和Projection），负责计算所有视点(ViewPoint)资料，并决定哪些物体绘制在同一个画面上。通常，3D空间的每个物体（包括玩家不可见的物体）都会被转换。最后得出它们在二维坐标上的位置（显示画面毕竟还是平面嘛）。

光源映像：依据当前空间中存在的光源数量、材质属性、材质与环境光源的种类设定，计算3D物体在光照下，附加材质后的联合效应。然后光影投射效果(依据3D引擎的投影能力）再计算到被转换过的场景上。

三角形(形成3D对象的多边形)由浮点引擎设定。经过前面的计算后，资料被应用到最后一个步骤：场景的成像渲染。成像引擎(Raster)决定组成



场景的每个像素的最佳颜色　成像引擎依据数个因素来成像：包括每个贴上材质或经过多层贴图的像素的基本颜色、光影资料、透明及半透明、烟雾等等

"硬件 T&L"引擎是一个新技术　现在提供硬件 T&L 功能的图形芯片厂商大约有 3～4 家　首先是 nVIDIA，他们的 GeFORCE 系列便是靠着硬件 T&L 起家的；其次是 ATI 的 RADEON 系列，不过驱动所限，它的 T&L 引擎目前还没有充分发挥出来；再来便是矽统科技的 SiS315，这款芯片目前 Chance 只见过原型卡，还没有量产，但估计价格将会非常有诱惑力，有可能反而抢在 nVIDIA 和 ATI 前，使硬件 T&L 技术进入主流显卡市场（就是那种 6、7 百元的显卡市场啦）.

支持最新 3D 特效的热门游戏

有了心爱的显卡，还要有好玩的游戏支持才行，下面这些游戏，各自应用了不少最新的 3D 技术，它们的光影效果都非常出色，值得玩家尝试。

▶ 支持硬件 T&L 的游戏（对应显卡：nVIDIA GeFORCE 系列、ATI RADEON 系列、SiS315 系列）

Vampire: The Masquerade
Dark Reign 2
Quake Ⅲ Mission Pack: Team Arena
Star Trek: Voyager
Diablo Ⅱ
Warcraft Ⅲ
Oni
Halo
Evolva
Brute Force
Freelancer
Loose Cannon
Tribes Ⅱ
Sudden Strike
Deus Ex
Anachronox
Shogun: Total War
Madden Football
Tomorrow Never Dies
Kiss Psycho Circus
Heavy Metal Fakk 2
Max Payne
Duke Forever
MDK2
Giants: Citizen Kabuto
Daikatana
Black and White
Star Wars: Obi Wan
Motocross Madness 2
Crimson Skies
Metal Gear Solid
Combat Flight Simulator 2
Midtown Madness 2
Demolition Racer
Test Drive 6
Midnight GT
Rage Rally
Star Trek Voyager
Sigma
Messiah
Sacrifice
Team Fortress 2

▶ 支持三材质单元（3 Texture Unit）的游戏（对应显卡：ATI RADEON 系列）

Quake Ⅲ Mission Pack: Team Arena
Star Trek: Voyager
Warcraft Ⅲ
Halo
Evolva
Tribes Ⅱ
Madden Football
Tomorrow Never Dies
Kiss Psycho Circus
Heavy Metal Fakk 2
Duke Forever
Giants: Citizen Kabuto
Black and White
Star Wars: Obi Wan
Midnight GT
Rage Rally
Star Trek Voyager
Sigma
Team Fortress 2

▶ 支持硬件环境凹凸贴图的游戏（对应显卡：ATI RADEON 系列、Matrox G400/450 系列）

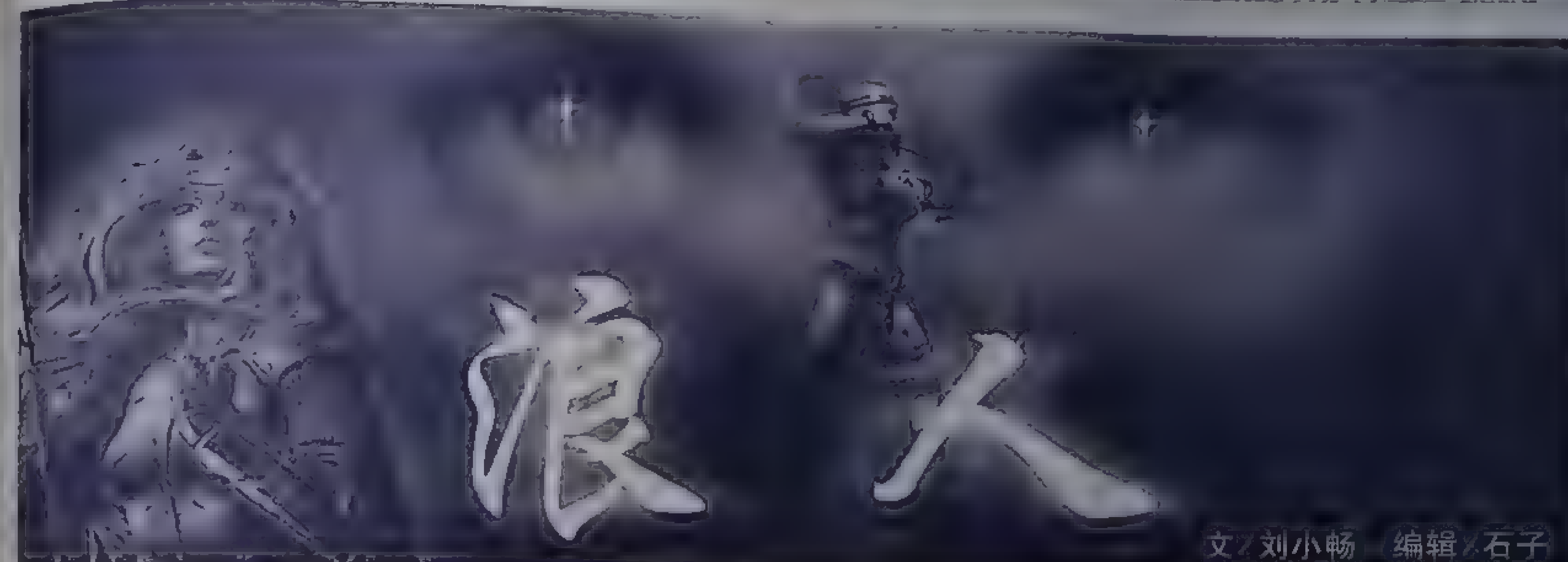
Warcraft Ⅲ
Oni
Halo
Evolva
Sudden Strike
Tomorrow Never Dies
Kiss Psycho Circus
Heavy Metal Fakk 2
Max Payne
Duke Forever
MDK2
Giants: Citizen Kabuto
Daikatana
Black and White
Star Wars: Obi Wan
Midnight GT
Rage Rally
Sigma
Messiah
Sacrifice
Team Fortress 2

▶ 支持 3D 材质（3D Textures）贴图的游戏（对应显卡：ATI RADEON 系列）

Halo
Duke Forever
Giants: Citizen Kabuto
Black and White
Midnight GT
Rage Rally
Star Trek Voyager
Sigma
Team Fortress 2

▶ 支持立方体环境贴图（Cubic Environment Mapping）的游戏（对应显卡：ATI RADEON 系列）

Warcraft Ⅲ
Oni
Halo
Evolva
Tribes Ⅱ
Tomorrow Never Dies
Kiss Psycho Circus
Heavy Metal Fakk 2
Max Payne
Duke Forever
Giants: Citizen Kabuto
Daikatana
Black and White
Star Wars: Obi Wan
Motocross Madness 2
Crimson Skies
Midnight GT
Rage Rally
Star Trek Voyager
Sigma
Messiah
Sacrifice
Team Fortress 2



没有人问起她的身世，也没有人知道她的年龄，只在她报名登记佣兵时，穿着锁甲的佣兵首领才问了一句："你的名字？"

"伊尔妮。"

就这么简单吧，伊尔妮成了整日坐在火堆旁等待雇主的浪人们的一员。

浪人们都很年轻，但飘零在乱世中的凄楚却在她们光滑的额头上染满疲倦和沧桑，以及对别人、对世界甚至是自己存在意义的怀疑。浪人们常下意识地抚摩自己简陋的长弓，这是她们仅存的倚靠。她们大多数都有复仇的眼神——向杀死她们亲人的黑暗之神复仇。伊尔妮却和他们不同，她的脸上显示出身经百战的坚毅，她的眼里某种类似希望的光芒掩盖了隐痛，她的弓总放在她脚边，她和黑暗之神也并无恩仇瓜葛。

"你为什么要作佣兵？"一个脸上还带着稚气的年轻浪人问道。

"你呢？"沉默了许久，伊尔妮用反问来代替回答。但那个问题在她心底激起重重无声的波浪。

"我哥哥他……被魔物杀死了。"声音低低的，还隐约地啜泣着，"我要找黑暗之神报仇！"

伊尔妮没有说话，女孩就继续说下去：

"他们说，只要跟着挑战黑暗之神的勇者就行了……我就能见到黑暗之神！"

看着女孩眼中的期望，伊尔妮不被对方察觉地轻轻叹了口气。

你到不了黑暗之神面前的！

搜寻黑暗之神的路途有多危险？多少残酷的爪、燃烧的眼、嗜血的牙？多少暗藏的弩、险恶的陷阱、散发毒气和闪电的机关？这个女孩不会知道吧？而且，即使生存下来，即使帮助勇者完成了对这里的搜索，也不可能跟随他继续向东，佣兵们永远没有权利与勇者同行，更到不了黑暗之神的面前……

这一切，伊尔妮都没有说。让那期望留在女孩眼里吧，即使战死她也依然会保有——她最后的财富。

"有个游侠要雇佣兵。"佣兵首领走到营火边，"他说要最厉害的……伊尔妮，你拒绝过两个野蛮人和一个男巫，这回怎么样？"

出乎首领意料，伊尔妮很干脆地答应了。首领接过钱袋拍拍伊尔妮的肩膀，从佣兵名单和自己的头脑里同时勾掉了伊尔妮的名字。

"你好……"游侠有些紧张，刚要说出他早就准备好的开场白就被伊尔妮打断了。"我们走吧。"伊尔妮说。

从传送祭坛走下去，伊尔妮立刻察觉到空气中的血腥味。向前几步，她看到高而密的草丛里横卧着几具尸体。伊尔妮默默地看着模糊的血肉，取下背上的弓。有多久，她不曾拿起它？一股熟悉的触感透过她的掌心，激动了她的精神。她抚摸着被雨淋得冰冷的粗糙表面，几乎被回忆卷进去。然而，她终于摆脱了梦境，跟着游侠往未知的角落走去。

黑影从黑暗中闪出来，几只小翼妖扑向游侠和伊尔妮。凄厉的鸣声划破了寂静，撕裂的翅膀和身体直坠入草丛里，游侠微微地喘息着，伊尔妮的手上拈着一支箭，却没有搭在弓上。她听得到一群小鬼怪潜行时的脚步，但她不想提醒。

小鬼怪出现在游侠的视野里，蓝色的皮肤让游侠有些错愕。伊尔妮明显地注意到他的诧异，不由得讥讽地笑了。可怜的没见过大风浪的人！

大部分小鬼怪围攻游侠，仅有两三只躲躲闪闪地靠向伊尔妮。箭光几点，那两三只小鬼已倒在地上。伊尔妮瞥了一眼游侠，他的脚边也有几具鬼怪的尸体，而他本人满身血迹，正腾出一只手来喝疗伤药水。

最后一个小鬼怪终于发出临终的惨啸。伊尔妮抱着胳膊，冷漠地看着把剑插入土中扶剑喘息的游侠，等着他恢复元气。好久，游侠才直起身，理了理歪斜的肩甲，从行囊中取出几瓶药水笨拙地往腰带上挂。终于，他忙完了，抬起头来，以"强者"的姿态娇傲地看着伊尔妮，示意她该走了，随后昂首阔步地向远处高耸的石柱群走去。

闪电的弧光穿透了山雾，游侠痛苦地呻吟了一声，毫不犹豫地冲向绿色的鬼怪，敌人应剑而倒。他满意地吁出一口气，转身解决掉围上来的低等魔物。他没有注意绿色小鬼的尸体，它的前额上，双眼之间，深深没入的沾血的羽箭昭明了它真正的死因。伊尔妮轻蔑地哼了一声：你不就把我看作是吸引敌人注意力的工具么？所有游侠都一样，不是么？

又走了好久，他们穿过了不住渗水的幽暗的地下洞穴，每走一步，游侠盔甲发出的铛锒声就在洞壁上撞起幽幽的回响，伊尔妮恍惚地感到，自己正走近那段回忆……

“终于找到了！”游侠振作起来，指着向上的台阶叫道，“这鬼地方，够大的！”伊尔妮没有答，游侠就登上了石阶。

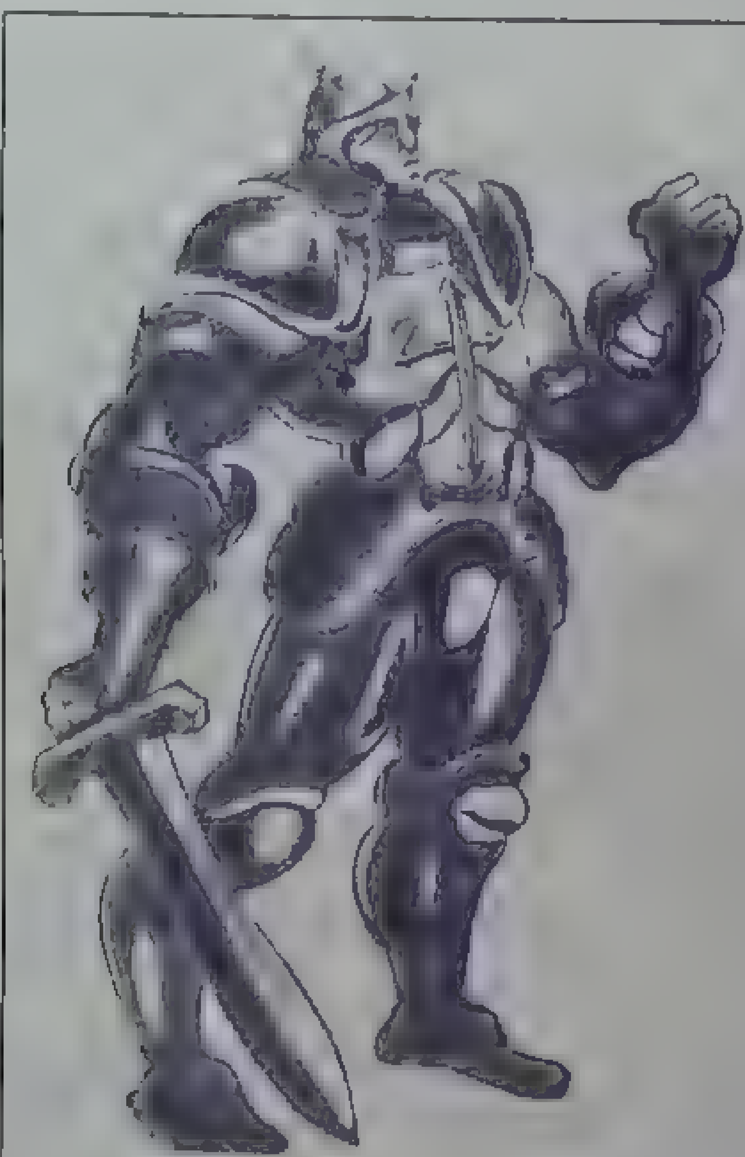
黑色的树林随着明亮的晨光向他们袭来。还没喘上一口气，他们就被一群手持锤棍的女魔拦住了，远处的几架骷髅笨拙地向这边放着箭。趁游侠全神贯注对付女魔的时候，伊尔妮几箭射碎了那些骷髅。不一会儿，游侠就持着剑，在地上搜寻起战利品来。

“你苦战是为了什么？”

伊尔妮觉得自己问得很突兀，游侠却毫不犹豫地答：“我要出人头地！”

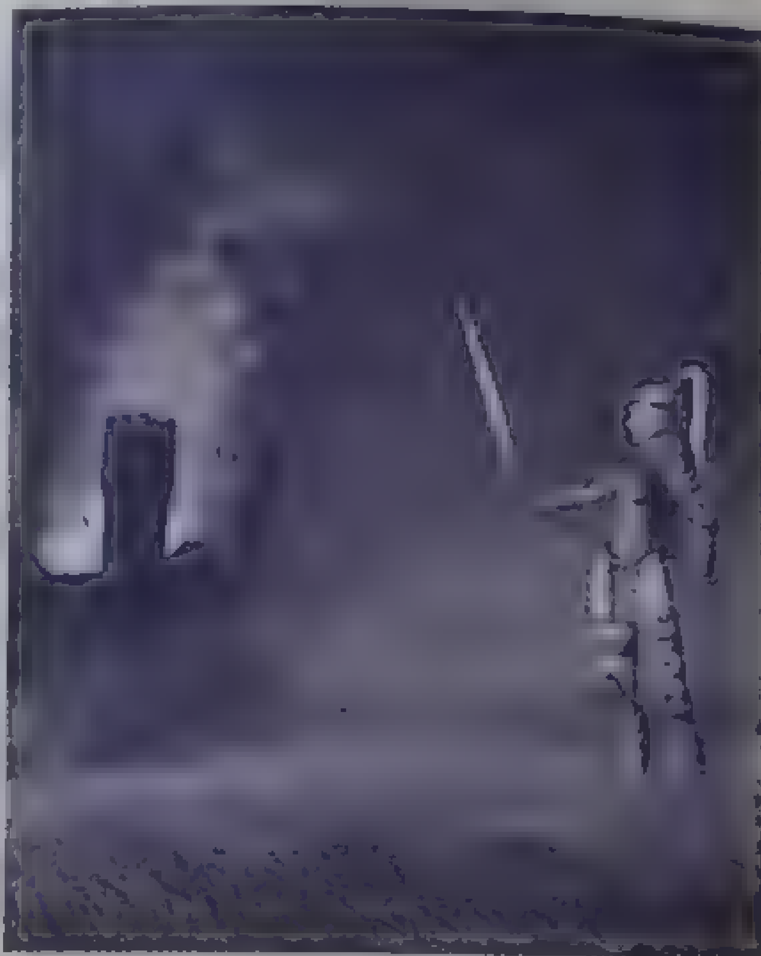
这倒是大实话！伊尔妮想。凶暴的嗥叫打断了她的思路，一只巨大的长毛怪以超乎寻常的速度从游侠身后闪出，在游侠未及反应之前，巨大的前脚已发出破空的响声。游侠结实地挨了一下，后退了好几步，几乎坐倒在地。

是的，就是它，那与众不同的淡色毛皮，扁平的额部决定了它低下的智力，但粗壮的四肢和宽阔的胸膛足以让任何侵犯它的生物感到恐惧。它是这片森林的王者，也是伊尔妮难以忘怀的过去。



图／天津　无名

那时，她还很年轻，年轻得才刚刚脱离“孩子”的范畴。那时的她只用最弱小的魔物“刺鼠”锻炼过自己的箭法，就自以为是个合格的战士了。她去佣兵所登记，并在几个月的等待之后被一个面容温和的游侠雇佣了。他们一起战斗，一起奔跑，寂寥的草原上，响起稚嫩的问话。



“您为什么而战，尊敬的游侠？”

“为了拯救世界，小姑娘。”游侠笑着温和地回答。游侠给她讲了好多的事，还描述了他的英雄战史。伊尔妮现在想起来，游侠那些话多么可笑！有很多明显地带着杜撰的痕迹。但那时，她真的信了，全心全意地信了。她仰慕地注视游侠战斗的英姿，心底暗暗掀起了甜蜜的波澜。

然而，在这里，一切的梦、理想、甜蜜都破碎了，完全地破碎了。就在这里。

那只浅色毛皮的长毛怪扑向游侠时，游侠轻柔地在她耳边低语：“小姑娘，站在这里不要动，你只管射它，我会保护你，好么？”他在伊尔妮的脸颊上轻轻吻了一下。那一吻，在现在的伊尔妮心上是个火烫的、可憎的伤痕，却使那时的她意乱神迷，不知所措了。伊尔妮充满耻辱地记得，她那时是多么充满信任地点了点头。

长毛怪很快地找到了它身上细微伤痛的来源，用本能而不是智慧，逼向伊尔妮。伊尔妮向四周张望，找寻着游侠的身影，然而，无论她多么焦急，游侠也没有出现在她的视野中。她按照约定一直站在游侠要她站的地方，直到最后，怪兽一掌将她击得凌空飞起，接着像凋凌的花瓣一般坠落下去……骨骼碎裂的声音刺痛了伊尔妮的耳鼓，她的心也随之裂成碎片，在空中和血珠、泪水一起飘落。

也许是命不该绝，她坠入了树丛，逃脱了怪兽的注意。求生的意志支撑她爬回营地。流血的脸，折断的左臂，她什么也顾不得了。她耳边只不断地响着游侠温柔的嗓音，起初她还听得消“站在这里……我会保护你……”，后来，那话语乱成一团，混成了一片。她强迫自己不去想，手臂的刺痛终于透过纷乱的思绪传入她的大脑，耳边蓦地响起骨头碎裂的刺耳声音，像休止符一样，隔断了游侠絮絮不休的嘟哝声。

我要成为强者，我可依靠的只有我自己。断臂随时间流逝而痊愈时，伊尔妮这样对自己说。

营地里不再有人认识她，和她相识的几个浪人都已出征，而佣兵的首领从不会记得佣兵们的样貌。伊尔妮没有放弃战斗，但也没有再去登记佣兵，她拾起一柬铁匠抛弃的有缺陷的矛，走出了营地。

冲天的惨嚎打断了她的回忆，她抬起头，正看到怪兽沉重地倒下去，污血溅了游侠满身满脸。游侠精疲力尽，顾不上拭去脸上的血，一下子跌坐在地。

“你还好么？”伊尔妮心不在焉地问。

“啊……没问题的。”游侠笑笑，“真是棘手的怪物，它守着那边的怪树……女巫说我们该去那儿。”

伊尔妮当然知道。三年前，她伤痕累累地来到这棵树旁，小心地抄录下树洞中的玄妙文字。

游侠蹒跚地走过去，好一会儿，才一拐一拐地回来，手中握着一张卷轴。“回营地歇歇吧，还要走很远呢。”他像是在对自己说。

在营地里养精蓄锐的同时，游侠也没闲着。他让铁匠修了甲和剑，又拿着卷轴去找女巫。

“按顺序解开五根石柱的封印，失落的村庄会从曙光中浮现……”站在五根石柱下，游侠喃喃有词。随着五根石柱的封印被依次解开，蓝色的幽光渐渐笼罩了石柱群，一种嗡嗡的共鸣也由远及近，自小而大……绚丽的闪电冲天而起，游侠看呆了，曾经看过这一幕的伊尔妮也不禁再次感叹这华美。

闪电的光辉终于黯淡下去，炽色的传送门出现在空中。“小心了。”游侠简短地说，一步跨了进去。

不出伊尔妮所料，如潮的怪物涌向他们。游侠握紧了剑，“不行的话就跑回传送门……千万别离开我身后，听到吗？”声音因紧张而干哑。

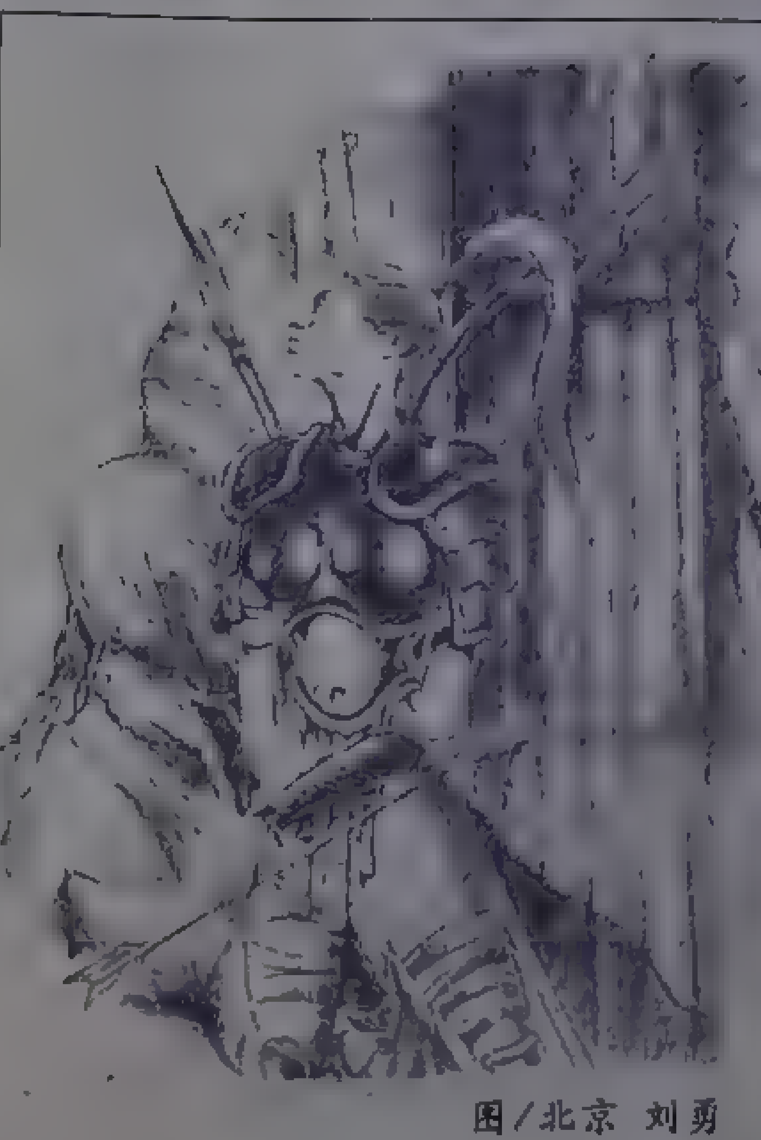
你少假慈悲了！丢下我，逃走吧！游侠这种所谓的正义战士，全都是虚伪的怕死鬼，不是吗？伊尔妮嘲讽地微笑，只一纵就跃离了游侠几尺。

后来的事，在她眼中模糊成一片血光和火影。在回忆和现实恍惚交织的混乱中，伊尔妮又看到了那片潮湿阴暗的草原。黑色的树木如魔爪一样扭曲着伸向浓云密布的铅色天空，风挟着细密的雨滴盘旋在她左右，一双发着残忍光芒的眼睛随着令人胆寒的嗥叫向她逼来。她的脑海中无比清晰地浮现了她从未见过的图景：一个瘦小的女箭手拼命地射出一支支箭，而嘱咐她站在那里的游侠拖着破烂污秽的斗篷，避开怪物行动的路线，仓皇逃向传送祭坛……

“你在干什么？！想自杀吗？！”

伊尔妮猛地被吼声惊醒。她和怪物中间，挡着那个游侠。游侠的剑卷了刃，身上遍布伤痕，突出包围并冲向箭手的剧烈运动使他大口喘息。他向四周奋力劈砍，怪物却不见减少。“太多了。”游侠骂道。他瞥了一眼传送门，他已离它太远了，中间还隔了这许多的怪物。游侠重重地叹了口气：“搞不好要完蛋了。”

为什么冲过来？为什么救我？你们游侠都该是披着“正义”外衣的伪善者吧？为什么你不逃？为什么你不把我丢在这里？为什么你不说“站在这里不要动”？！



图／北京　刘勇

伊尔妮怔怔地望着同样被剑划破，被血沾污的斗篷。她的心愿，竟这样破碎了。

当那时，她独自踏上对黑暗的征程，她并没有明确的目标。她想用战斗证明自己，让自己忘掉一切。她除了自己，不再相信别的，什么神？什么正义？什么为正义而战的勇者……久经战场，她终于在想起黑暗树林旁的那一幕时不再含泪，只在嘴边冷冷地笑。她成功地让战斗使她忘却伤痛。

“请你……找回他，找回意扎尔……”伊尔妮淡然地听着要塞中天使的恳求。她最终还是去了，不是为正义，而是为了报偿。

堕天使意扎尔的灵魂已经落人黑暗之神手中。她击败了他，他的灵魂在空中升起。

“别急着走，箭手，告诉我罢……你是受了委托而来的吗？那个要塞里的老天使，仍旧相信我光明的灵魂吗？”

“对。”伊尔妮已经转过身去，她不想耽误时间去听一个死灵的忏悔。

但她随后听到的那些话，却使她惊讶地转过脸来。“你相信正义、光明和爱吗？那一切都是虚伪的……真实的只有痛苦、黑暗和悔恨……正如……”意扎尔虚渺的脸上露出了莫测的笑容，“你的游侠。”

伊尔妮像被定在了那里。她张了张口，要追问些什么，意扎尔的灵魂却飘摇着远去，只留下呜咽着倾诉怨恨的地狱的幽风。

战斗并不能使她忘记一切。她记得所有的事。她突然感到战斗的无意义。她要复仇。她要复仇！这是对所有游侠的复仇。

丢掉了被她的手磨得光透莹亮的长弓，扔掉了刀痕累累的贴身钢甲，伊尔妮回到最初的营地。对的，就是那营火，她曾满怀希望地等待在那里。她要回到那营火边，等待着下一个游侠。

对，下一个游侠，下一个佩着十字架，满口"正义"的神的战士。她要揭开他虚伪的面皮，在他再一次企图抛弃她而保存自己的时候，她要亲眼看着他被怪兽撕成碎片。如果怪物也挡不住他奔逃的脚步，她就用她的箭向他昭示真实的正义。然后，她将回到营火边，继续等待下人。

骷髅战士的刀砍在盾上，游侠的盔甲将火光映成血。

"要振！"游侠苦涩地说，把最后一瓶药水倒进嘴里，"你真不该跑这么远……妈的，现在说什么也没用了。"

"神的战士不该骂人。"伊尔妮幽幽地说。

"你还有闲心管这个！"沉默了几秒，游侠答，似乎在苦笑。他没顾上回头，也没有看到伊尔妮抓了满把的箭，抬起了弓。

"没必要的，你其实没必要救我。"

随着响亮的弓弦声，箭如流星般由游侠身后倾泻而出。游侠怔怔地站定，站在发出临终惨叫的怪物中间，手中卷刃的剑还停在空中。

惨叫声消逝在寂静里，雨早已停了，风不知何时也不再呜咽。听到身后草响，游侠转过头，看到背对他的箭手。隐隐地，他有一种被嘲弄的感觉。

"我以为我该保护佣兵的生命。"他平静地说，像是自语，他的声音有些嘶哑。

伊尔妮没有回答，她径直指向废墟中间高悬的笼子，她的声音轻渺地从草尖上飘过："凯恩在那里，你要找的人。"

游侠想要问，想问她怎会知道，想问她的来历，她的目的，但他没有开口，他没做好开口的准备。于是游侠默然地走向笼子，剑光闪过，锁已碎在地上。

"谢谢你救了我，年轻人……"凯恩紧握住游侠的手。游侠却无心听到他的感谢。"我先回镇子了，回头见。"凯恩把手放在胸前，从他指缝间迸射出蓝白色的光芒。椭圆形的传送门穿越异空间，出现在他身前。游侠凝视着跨进传送门的凯恩，回过头去。箭手矫捷的身影却蓦地掠过他面前，进入消失了一半的传送门！那身影轻盈得好像穿越风雨的燕，虚幻得好像使人迷失的雾霭，随着传送门一起隐没在空中。

伸出的手抓到了空气，游侠张了张嘴，却终于没有叫出声。他不自觉地叹着气，垂下眼睛。他茫然的目光接触到草丛中的什么东西，是一张长弓，他拾起它。那是一张粗制滥造的长弓，几乎还是新的，弓的里侧，箭手的名字清晰跃入他的眼帘。

此后，游侠问遍镇上所有的人，却没有听到伊尔妮的任何讯息。对这个镇子来说，她只是个无足轻重的过客，像射出的箭一样不在空气里留下任何踪迹。游侠有时觉得，也许他根本没见过那样一个神秘而坚强的箭手，也许他只是做了一个真实的梦。但那张粗糙的长弓却从他的梦境中跃出来，在他杀死了黑暗之神的手中染上岁月的烟尘。■

给一点掌声

编辑/AWEI

【编辑人语】

本月的文章(帖子)来自杂志主页中的论坛，即网上的"玩家沙龙"。通过网络抒情阐怀是今日电脑玩家的家常便饭。虽然很多网文并没有经过作者的深思熟虑、字斟句酌，但其风格自由、思维跳动、回馈及时的特点充分体现了强调参与互动的时代特征。我们将逐步增加网上文章的采录比例，并尽力保持原汁原味，只对少量错别字和格式进行改动。欢迎广大玩家以不同的方式走进沙龙，还是那话——畅所欲言！

我看到很多人都在辱骂国产游戏，以至一些国内颇有名气的游戏制作公司。很多人都是以游戏性不高为由，当然也有以图象质量不好为由的，我原来也说过一些很不好听的话，不过我是满喜欢国产游戏的，只是有时候恨铁不成钢导致陷入暂时性的混乱和狂暴状态中，但是我仔细想过以后，觉得国产游戏这几年来其实进步很多，特别又是在这种前要面对不满玩家，后要对抗中国国情的这种恶劣条件下，居然也还出了口碑还算好的《剑侠2》、《铁甲风暴》等等国产游戏中的精品。

至于为什么还是有这么多的玩家骂，我想想不外乎几点：一就是国外精品实在太多，玩了很多的国外流行经典之后再来玩国产游戏，相比之下国产游戏就显得平庸缺乏震撼力。其实这一点看来完全正常，因为这种比较方式根本不公平！在做游戏方面国产游戏本来就是新手级的，硬要把它和老前辈放在一起比较，当然我们看见的就只有缺点了，评价怎么会好？二来说就是我提过的创意问题。其实我觉得吧，创意我们是有，而且绝对不输其他人，主要是缺乏把创意融于游戏中的技术（不是指编程技术）和这方面的人才（我！我！）。象《倚天屠龙》里面那个钓鱼的剧情，与其无聊的靠碰运气还不如多花点时间编个迷你小游戏，这样一来让玩家自己决定玩的时间不是很好吗？就如同FF8中的纸牌一样。关于这一点上面我只希望以后这些制作游戏的公司能够注意到这样的问题，因为这直接关系到一款游戏的游戏性。三就是某些人是人云亦云，根本没有认真的玩过某款游戏就大放厥词；要么就是有些人的欣赏水平与某款游戏想要表达的意境完全相左。我曾经就看过有人说《最终幻想7》是垃圾，理由是比起PS版有较大缩水(？？？)，当时这段话写在文章的前面，我不明白这是什么意思，但是到了文章末尾作者坦言是因为图象不好，所以他玩起来没有胃口。对于这我没什么话好说，只能说他是来骗稿费的。剧情是不会缩水的，那么图象缩水了吗？PS版也是320×240，PC还可以上640×480呢！而对于国产游戏来说，自然而然的就有些人持一些"国产游戏是垃圾"的观点来玩，还没有玩到游戏的深处就开始写文章评论说这款游戏如何如何垃圾，然后某些长舌也人云亦云的说这款游戏很垃圾。我也想过各人观点不同导致看法不同，但这和个人观点不同没任何关系，纯粹是一些人……可以说是造谣。除了一些确实垃圾的游戏以外，象《傲世三国》、《虚拟人生》等等游戏都还是很不错的，至少对于现阶段的中国游戏界（我不知道可不可以这样说）来说是非常难得的，但是为什么还是有人大力鼓吹"中国游戏垃圾论"我就不是很清楚了，当然也不排除各人看法不同的可能。

总之，文章写到这里我已经没有什么好说的了，也许过去的我曾经过于偏激，但是那也是出于我对国产游戏的期待，同时我也希望广大的玩家朋友可以多支持一些国产游戏公司，多支持一些国产游戏。虽然我们仍可能失望，但是我相信广大的中国游戏人一直在努力，让我们多给他们一些掌声！

作者：路行鸟　http://rrbird.mycool.net

时间：2001-02-12.13:44:38　来源：湖南

Re：给一点掌声

我要发点不同的声音：敢问中国玩家对中国游戏的偏见到底是谁造成的?！是我们广大的不负责任的游戏公司！更是我们一些夸大其词的不负责任的媒体！《剑侠2》固然不错，但《剑侠1》又如何?！但当时媒体的吹捧之声很多玩家也都是听到的！《血狮》更是不用说了，尚详为国货造成的深远的不良影响，不是三五年就消得掉的！如果说中国玩家不支持国货而支持国外游戏，那么国货得给我们一个值得买的理由先！我们都是老百姓，钱都不多，凭什么不把这点钱花在国外一流游戏上，而花在国内的二流游戏上（抱歉，过激了)！《傲世三国》参加了E3就是精品了？参加E3的游戏千千万！我为什么要再买一套《帝国2》回来？！你可能说我不爱国，我不介意；你可能说我自私，我也不介意。我只想说，国产游戏，要让我们广大玩家掏钱购买，就请学习一下暴雪！我们不怕等，因为我们不缺游戏玩。我们怕的是等来的却是一个垃圾！你们对玩家不负责任，其实就是把国货向深渊推！到了那个时候……

作者：好吃的上帝　时间：2001-02-12.18:24:05

来源：钢铁兄弟会

Re：Re：给一点掌声

好，同道中人！

作者：yexinad　时间：2001-02-12.18:26:01

来源：江苏南京

Re：给一点掌声

以上两位仁兄的话一点都不过分过激，因为你们的心

情我完全了解　只是看开一点，毕竟是刚刚起步，不支持的话也不用贬低（并非说二位，而是某些喜欢造谣之人）国产游戏，只是觉得用垃圾等同于国产游戏实在是对中国游戏人的沉重打击　当然也不排除国产游戏自身原因，但是作为一个玩家，选择面毕竟比游戏公司大得多，所以我的意思是要各位放宽一点心境，多支持（不是说一定要购买才算支持）一下国产游戏，两位觉得呢？
作者：路行鸟　时间：2001－02－12.18·34.33
来源：湖南

Re:给一点掌声

只要是对得起玩家的游戏，我们没有理由不支持，但是对于某些游戏公司（在此就不一一点名了，但是有一个公司必须点名批评：不是尚洋，而是智冠！）的游戏，我想我们骂它应该不属于造谣之列
作者：好吃的上帝　时间：2001－02－12.18:42:25
来源：钢铁兄弟会

Re 给一点掌声

上帝说得对！游戏差劲点不要紧，但在广告中作过分的虚假宣传这就不好了……我们支持国产游戏……但不是群傻子！
作者：蝇人　时间：2001－02－12.19:34:45
来源：湖南

Re:给一点掌声

该骂的当然要骂，不然我写这么长的帖子干什么？看开点，中国游戏还是有希望的。
作者：路行鸟　时间：2001－02－12.20:38:31
来源：湖南

Re:给一点掌声

好，我的观点是：当我买到真正好的国产游戏的时候，则同意路行鸟的意见；当我买到实在差的国产游戏的时候，则同意好吃上帝的意见。不过这国产游戏确实就像网上的MM，丑的多。
作者：coolsword　时间：2001－02－12.21:18:40
来源：魔法门

Re:给一点掌声

各种游戏是青菜萝卜，各有所爱，我想不属于这里讨论的范畴。蝇人的那句话说得很好："我们支持国产游戏……但不是群傻子！"
作者：好吃的上帝　时间：2001－02－12.21:21:57
来源：钢铁兄弟会

Re:Re:给一点掌声

刚起步？也许是这样，但我国的电影事业又如何呢，比起游戏的发展可强百倍，我敢说就算我国的游戏事业能发展到电影事业今日的辉煌，也得用2－3倍的时间……
作者：上官虹　时间：2001－02－13.09:34:00
来源：河北

Re:给一点掌声

这个世界没有一步成功的事情！任何灵光的闪现都避免不了一些垃圾！

我同意路行鸟的观点，无可否认国产游戏是很差，我也不屑一玩，但我们不能否认国产游戏制作上的进步！至少以前我们没见过有国际厂商所代理的国产游戏！没有一个游戏公司永远推出让玩家满意的游戏！制作《横扫千军》的小组照样解散，3DO公司照样推出没有新意的《英雄无敌历代记》，制作《D之食桌》的饭野贤治照样接受了后续游戏的失败！所以，对于国产游戏，我们不能说不支持！

游戏制作者的精神力量来源于游戏玩家！我们可以不购买，可以没有掌声，但是，希望大家看到他们的进步，他们背后的努力！制作游戏不是象玩游戏一样靠键盘和一点技巧就OK了！中国的国情和经济实力也限制了中国游戏业的发展！

只是希望中国的游戏制作者们能贴补游戏剧情和游戏发展过程上的一些不足，多听一些玩家对游戏的建议！比如采用推出免费测试版，吸收意见！我们没有理由不相信国产游戏以后照样有经典存在！国产的武侠游戏和丰富的文化资源是国外游戏永远没有办法替代的！

大家并不是要对国产游戏给予掌声！但，希望你们能少一点辱骂，多给一点支持和建议！
作者：天堂鸟　时间：2001－02－13.11:36:24　来源：重庆

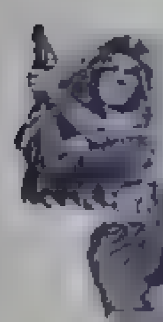
Re:给一点掌声

辱骂是应该坚决反对的，但是国产游戏却需要更多尖锐的意见，更少夸大的广告。君不见《生化危机1》低调出击，激起的浪花有多大？！好游戏，不问出处！是金子，总会发光的！就怕有人拿来黄铜骗我们这是金子！
作者：好吃的上帝　时间：2001－02－16.17:28:12
来源：钢铁兄弟会

Re:给一点掌声

希望中国游戏带给我们的不是一次希望一次失望！
作者：夜行者　时间：2001－02－16.18:34:33　来源：湖北

本论坛言论纯属发表者个人意见，与《家用电脑与游戏》立场无关



难症会诊



向所有热心助人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

＊主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
＊EXP：如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N＋1期杂志；超过300字的解答另计稿费。
＊LEVEL UP：
年底评选5位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
＊传送门：北京813信箱《难症会诊》(100037)
或 reader@fcgm.com.cn
＊AWEI提示：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。



取药处

1.《轩辕剑三外传：天之痕》

【问】据说《天之痕》根据"对小雪、玉儿的态度不同"在最后有和小雪或玉儿在一起两种不同结局，可是在游戏中与她们对话时并没有选项，请问如何决定对她们的态度？小弟已找到14位DOMO的成员，按攻略只差在云冈石窟隐藏隧道里的叫吴东兴的，但攻略提示的那里只有许多洞穴，大部分仅是些宝箱。是攻略有误或是随机出现？多谢赐教！

【答】关于两位女主角的好感度，在游戏里是隐藏的，没办法知道，但是可以选择的，主要取决于主角在两位女主角之间先和谁说话。

云冈石窟的秘道不是迷宫里的，而是在你刚进云冈石窟时，两边都是山壁的那里，也就是前面有那个XX结界的那个场景里。入口处就在石壁边上，贴着上面的石壁走很容易找到，进去后是个小迷宫，你要找的人物就在那里的一个石室里，另外一个石室里还有隐藏宝物舍利子。　（司马神威）

2.《古墓丽影历代记》

【问】眼看马上就要通关，但那个机械老头死活也不跟我走，导致无法进行下去，真是咫尺天涯，请指教。

【答】很简单，这不是你的错，是一个BUG（第1期家游Page103）。如果你想让机械老头跟你走，那你从毒气室出来以后一直到最后，都不能存盘，否则他真的只在坑那里跳来跳去，不跟你走，嘿嘿！　（山东青岛　王伟杰）

3.《半条命：反恐精英》

【问】第3关要求把武器库炸掉，可炸掉后依然不能过关，求救！

【答】你可能只是把炸药箱推到了火焰测试口而把地板炸出了一个洞。你必须在后面再引爆一间屋内的炸药，然后还得在一间凌乱的房间中打开电台，按动两次，一面墙会洞开，再走到电梯旁并按爆按钮，随后才能过关。由于路线复杂在此就不多说了，如果你想知道具体位置或还有什么问题可以mail我：jimmy518lau@sina.com。　（北京　SLOTH）

4.《铁路大亨2》

【问】每次玩到后来都是一片欣欣向荣的景象，股票也是翻了一番又一番，不论是任务还是剧情都远远把电脑抛在后面（没有作弊），但是我发现不管怎样我的声望就是上不去，而且还是逐年下降。不知有哪位同志知道解决的办法，还请指教，多谢多谢！

【答】解决的办法：①发行债券后一定要在到期前及时兑付。②尽可能大的建造车站，越大的车站其影响范围才能越大，这样才能有更多的人和货物光顾车站。③多建一些如餐馆等设施以改善环境。　（北京　SLOTH）

5.《异尘余生2》

【问】在我通关后遇到"鲸鱼"这个特殊事件拿到了雏菊，然后来到了油轮，突然来了两个人看装束是哈伯教的人，将那个帮我偷燃料的人杀了，然后整个三藩市的人都说要替他报仇，请问这个仇怎么报？

【答】"鲸鱼"这个特殊事件在通关前后都可能遇到，与剧情无关，雏菊只是道具收集狂的必备。如果想替偷燃料的工程师报仇，可以直接去杀死全部哈伯教的人！这样也可完成席德教（即始族）的最后一件任务，拿到强化能量装甲的20000元，还可让你在三藩市的名声提升到"偶像"（不过照理说三藩市只有席德教才有燃料，那两个杀手应该是席德教的人？）。

如果不想看到那个工程师被杀，就不去找他帮忙，直接去席

德教区域，如果你的“科学”技能高，可以直接侵入席德教的电脑，把燃料导给油轮。另一种方法是：到哈伯教区域，在地面入口处见到守卫，对他说你想加入教派，就不会惹麻烦。守卫身后有个从加拿大来的电脑工程师，和他对话要小心。如果你愿意充当他的使者，向正在地下传教的女名星表达爱意，他就会帮你侵入席德教的电脑，取得燃料

（广东梅州　Pardi）

【问】离开阿罗由后多久再回去会出现村庄被毁情节？在结束试炼，长老交待任务后，把全村人杀光会出现什么情况？影不影响主线？三藩市哈伯教总部里，每次动手杀人出口的能量门都会封闭，有何良策能全身而退？

【答】当你在13号避难所找到“伊甸园创造器”，再回到阿罗由就会发生村庄被毁情节。在阿罗由乱杀无辜不会影响主线情节，但是声望值会降很多，影响支线任务；当然长老是不能杀的，以后三藩市的油轮船长也不能杀。在哈伯教总部杀人最好从门口杀起，把门卫杀掉以免他启动能量门。如果门不幸启动了，可以用炸药炸开，炸过后能量门不会完全消失，但会变得忽有忽无，看好时机能蹿过去。修理技能足够高的话也可以打开。

（北京　Rico）

6.《合金装备 PC》

【问】通关2次获得了丝带和迷彩，请问如何获得照相机？我的机器是C400超500/SIS620主板/ESS集成声卡/WinME，玩15到20分钟后花屏，求教。

【答】如果你已经爆机2次的话，一定对那处只有用C4炸药才能开路的地方很熟悉了吧！在那个钢柱上绑着坎纳斯社长的房间外面，走廊旁边的墙上也同样有一块与众不同的墙面，用C4吧！打开之后便可进入走廊另一边了，照相机就在另一边的一间暗室里面(开门时需要高等级的ID CARD)。　（郭敖）

花屏问题你可以根据以下步骤来判断是哪里出了问题：①先查一下毒。②先关闭如病毒防火墙等内存常驻程序再运行游戏，尤其是要删除跳舞毯的驱动程序，并拔掉跳舞毯。③由于使用了D版软件（游戏或WinME），或者是因为WinME对此游戏支持不够好，可以换成正版Win98再试一下。④可能是超频的问题，可以跳回400试试。⑤显卡较次或与主板兼容性不太好。

（北京　SLOTH）

【问】在见到DARPA局长后得到Lv.1 Card，根据攻略上说，要打开2层的一扇向北的门，可我一靠近，红灯亮一下，死活不开，我用C4炸弹、手榴弹、甚至冲锋枪、自动手枪、电磁干扰弹、闪光弹(众人：汗～～)也不开，呜呼，HELP！

【答】局长告诉蛇蛇他把PAL卡交给了一个PP的MM，并叫你到CD盒上去找通信频率#%$*&……调整通讯机频率到140.15就可以联系上可爱的麦瑞尔，并请她帮忙打开车库门。接下来稍等一会儿就可以了。想用武器硬轰开？如果你能找到一门坦克炮的话，Maybe。

（firec）

7.《英雄无敌Ⅲ死亡阴影》

【问】地图编辑器里可以编出任务版中出现的英雄，但都是末日之刃的。不知能否编出死亡阴影中的新英雄？如果能，怎么编？

【答】不知这位朋友所提到的《死亡阴影》中的新英雄指的是谁，因为《死亡阴影》中根本没有新出现的英雄，只不过是将原先的英雄改了个头像罢了，而且这些头像难看的要命，不知你为何喜欢。你如果想用这些头像，可以在地图编辑器中选定一英雄，之后双击该英雄，在出现的对话框里英雄的头像旁选择custom，之后就找你最喜欢的头像吧！至于Gelu，Roland等特殊英雄，可以先用地图编辑器打开一幅地图，再依次走Tools－－>Map Specification，在Heroes页中将所有的英雄选项前都打上勾就可以用了。不过我奉劝这位朋友，不要轻易使用Gelu和Dracon，他们太强了！你会少好多玩英雄的乐趣。不妨试试用Logistic和初级兵种特技的英雄，这样能深刻体会这款游戏的精髓。另外，如果你想永久使用这些新头像，可以用修改器将头像分离出来，再改到相应的英雄头上。修改器和自定义英雄头像的方法可以在heroes.agol.net上找到。　（北京　邹钢）

8.《过山车大亨》

【问】小女买《过山车大亨》已1年有余，但仍未研究出如何修建环形轨道，望哪位大亨不吝8角邮费帮小女一把，不然我就没脸出来“闯江湖”啦！

【答】应先分别从环型轨道两边的起始端开始建起有一定弧度的轨道，两头一块儿修（可以通过所修轨道的弯曲程度来调整环形的大小），直到还剩一点就连上了，最后再用一个弯曲程度最小的轨道将两端连接起来就行了。　（北京　SLOTH）

9.《铁血联盟Ⅱ》

【问】除了Ira，Dimitri，Miguel，Carlos，Conrad，Dynamo，Shank，Iggy，Vince，Maddog，Robot以外，还有别的可加入的NPC吗？铁棒、便携式电视、游戏机有何用处？

【答】应该还可以雇佣Hamous(HEA 68，AGI 68，DEX 66，STR 69，LDR 5，WIS 35，MRK 78，EXP 0，MEC 19，MED 0)，他在冰淇淋车旁，应该在游戏的早期雇佣，雇到以后你可以得到冰淇淋车；还可雇佣Devin(HEA 73，AGI 61，DEX 88，STR 71，LDR 11，WIS 72，MRK 67，EXP 96，MEC 34，MED 2)，他在几个城市的酒吧可以找到(例如在南Drassen)，他是一个爱尔兰卖炸弹类的商人，雇到以后你不能再买到炸弹的相关物品。另得到冰淇淋车有时会很困难，通常会在Drassen/Cambria，San Mona/Cambria and Cambria/Chitzena的路之间找到(D3，D7，D9，D11，F12 & G6)；在战略模式，当你进入一个新区，如果冰淇淋车出现的时，会弹出一个信息说地图上有某人或碰到某事。

（福州　lookfoy）

铁棒＋万能胶＋胶纸带＝增程枪管，可以安装在普通枪支上，增加枪支的射程，不过每次发射后都会有稍许损耗，而且安装上去后就拿不下来了。

游戏机＋口香糖＋X光管＝X光机，把它和下面的物品组合，会是个很有用的东西。

显象单元＋铜线＝显示器，显示器＋X光机＝X光探测器，再把电池装到X光探测器上，它就可以用来探测敌人的位置，并显示在小地图上，不过很难组合，需要人物的机械能力和灵巧度都在95以上才能成功。

至于便携式电视，本人还没有找到能与之组合的物品，如果有知道的人请告诉我。　（司马神威）

【问】在Drassen的机场贿赂Paolo有什么作用？怎么使Waclo Zimmer加入？Cambria的Perko怎么加入？

【答】Paolo有时会偷你在网上订购的物品，当你贿赂他时，他会还你的物品或给你其它物品如.38s和工具箱。Waclo Zimmer和Perko不能加入。　（福州　lookfoy）

10.《笑傲江湖之日月神教》

【问】在洛阳救出小红后，田伯光就一直未离队，遇上祖千秋和老头子后，过场动画中是老祖二人，但队伍中仍有田伯光，不知何故？找到救老不死的两种药引后，为何一进老头子家就黑屏(鼠标可动，菜单可呼出)？

【答】那是一个BUG，相关的补丁已经有了，可到http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/01151655.shtml下载。

（四川宜宾　幻影）

11. 综合病症

【问】我在玩《极品飞车3》和《欢乐甲克虫》时，游戏结束返回主菜单，光盘开始运转，“嗡……”(应该是光驱响)，死机，热启动不了，重新开机，示意HIMEM.EXE文件丢失，进不了WIN98，无法修复系统，只好重装。为此，我已重装两次系统了。请问何故，如何避免，如有发生，如何解决不用重装系统？本人配置：C466/技嘉6VX7－4X/KINGMAX128M/MGA G400 16M/WD AA20G/ACER40X/金河田钛金395。

【答】可以试试下面的方法看看能不能解决死机的问题：①先查毒，然后整理一下磁盘碎片。②重装Win98时不要选择覆盖安装，要先删除Windows目录，并注意使用正版软件。③如超频请跳回去试一下。④要安装Direct 6.0，最好不要安装Direct 7.0。⑤在硬件设置中将硬件加速打开（我当初玩《极品飞车3》的时候系统就是默认的使用软件加速，经常死机）。

解决不用重装系统的方法可以用类似“超级保镖2000”的软件对全部文件或特定目录、文件(比如一些系统文件)加以保护。　（北京　SLOTH）

12. 开机无显示

【问】本人有一台旧机器，常出一个怪毛病，就是开机无显示，只有风扇正常运作，要反复好几次才能点亮，不知为何？配置为C300A/450MHz/128M/VoodooBanshee/Acer50X，另外CPU上的风扇我曾自行改装，并联了一个。

【答】我也遇到过类似周仲元朋友的问题，可能是CPU松了的缘故，因为老式主板才用SLOT1架构，CPU插上后很容易松动。建议将机箱盖打开，将CPU拔下来重新插一遍。

（辽宁大连　柳林）

由于你没有写明主板和内存的型号，所以我认为有三种可能：

①因为你超频使用C300A，电压太低时会不稳定，所以要在主板的CMOS中加电压，但不要超过2.4V，否则可能会把CPU烧了。

②内存可能有问题，或者换一个内存槽试试。

③有些主板有检测CPU风扇速度的功能(我的MSI6163就有)，由于你自行并了一个风扇，所以主板不容易测得CPU风扇速度，而无法点亮机器。到CMOS中把它关了就成了。

（上海　张中豪）

13. 3D游戏无法运行

【问】我的电脑在WIN98下运行3D游戏死机，如雷神3，世嘉拉力2；运行非3D游戏有时画面会闪动但不死机，不知是何种原因？显卡驱动我已经下载过很多最新的了，但也没有用，DIRECTX已经安装。我的机器配置是K7 600/主板K7M/小影霸TNTM64 32M，请求帮助，谢谢！

【答】由于小影霸TNT2系列显卡使用nVIDIA公版驱动程序，网上有许多最新版不一定是nVIDIA的官方程序，仅仅是为某些特定机型优化的，会与小影霸系列显卡会发生冲突；而且据说从6.48版开始对TNT2系列的更新已经停止了。最新的WIN98/ME通用版其实在WIN98中运行并不稳定，我的机器也长时间受此问题困扰，直到最近才发现。所以使用太新的驱动程序并不一定合适你的配置，我试用了很多版本，推荐使用5.30版(版本号4.12.01.0530)，这个版本比较稳定。可以到www.pchome.net下的显卡驱动中下载。

你没有提到你的主板具体型号，K7用VIA芯片组，可能是AGP模式安装错误。建议无效时请先重装主板驱动程序再安装显卡驱动。另外要注意解决好散热问题。　（crimsonking）

14. 播放动画退出

【问】为何我一玩《博德之门》系列就无故退出，确切讲是一放动画就退出，但进入游戏能正常玩(《异域镇魂曲》也是)。配置是ASUS P3V，HY133－128M(64＋64)，ASUS V3800，赛扬466，Creative Vibra 128。

【答】由于你使用的D版游戏没有动画，所以一到播放动画的时候就会退出。解决办法就是当刚要播放动画的时候马上按Esc跳过，也可以将正版游戏的动画文件拷到游戏的相应的目录或直接去买正版。可以把游戏拿到朋友机子上玩玩看，如果可以播放动画，很有可能是你的显卡与主板兼容性有问题，那你只好换个主板或显卡试试看了。　（北京　SLOTH）

候诊室

1.《轩辕剑三外传：天之痕》

○在大梁城中，我要买客栈2楼的那只石猫(DOMO的陈盈君)，

但是怎么也买不到，无论是我第一次进入大京城，还是第二次，与小女孩的对话得到的都是“我希望让它复原……”之类的回答，无论如何也不提关于买它之事。剧情发展到要去寻仙山岛，按照攻略，我以后也不会回到大京城，不知如何才能买到这只石猫？或者以后是否有办法再回来？如蒙赐教，不胜感激。

（北京　王征）

○玩到出海找仙人，刚出海，在看见出现一个很大的影子，然后光驱读第4张碟，要放动画时就退出了，试了n次，都是一样，SOS！我的机器配置是C366/128M/nvidia TNT2 pro32M/PWIN98se/DX7a。

(coolboyfj)

2.《亚特兰蒂斯 II》

○在爱尔兰一幕时，按攻略上说与骷髅头对话后，到小教堂右侧观察墙上的铭刻，之后在跟老修士对话（老修士在屋外），他会给你一把钥匙。小弟愚笨，我在观察铭刻时，不论如何存，鼠标如何狂点，那老修士就是不肯出屋。还请各位大虾赐教，我用的是正版。

(GUNDAN0083)

3.《博德之门 2》

○现在我已打到了第五章，版图为Underdark，此图与三个地图相接，分别对应三种不同的怪物：Kou—Toan，Mind Flayer和Beholder。其中打Mind Flayer时，已经拿到了一把蓝色的宝剑柄，但地图上标有EXIT处的门打不开，不知为何？如何可逃出此处？（地图左上角也有一扇门打不开，使用开锁技能后，提示大意：强大的力量防止纯粹的人类打开门。）

(LB)

4.《梦幻模拟战 III》

○如何玩出GOOD ENDING（美蕾雅如何不死）？怎样用迪欧斯说得路斗加入？还有如何增加女主角对自己的好感度最后告白成功（以露娜为例好了）？希望哪位高手教教我吧。

(cachi)

5.《猴岛小英雄》

○小女子前不久玩到一个地方怎么也玩不过去了，望各位大侠指点迷津！就是在Lua酒吧里，有个小河道，好像应该拿Paint-Brush画笔扎河道上面的发光的船，也就是弄坏它的引擎，要正好是船停在画的正下方，然后趁厨师出来时钻进厨房拿烈酒倒在炉子里，出门后厨师会给小盗那幅画。我试了很多次，但不知为什么总是被厨师轰出来，请问如何能得到那幅有椰子树的画？

（苹果鱼）

6.《吸血鬼：假面舞会》

○（版本号1.0）请问如何使自己的伙伴站在原地不动，不跟着走？在进入钟楼暗门后，有一段路程很邪门，人过去身体被燃烧，请问如果过去？

（放过我）

7.《巫师与武士》

○游戏初期进入墓地废墟后，找到守墓矮人，交谈后，水下有两道门无法打开。另外在有一个天使雕像的房间里有一扇门无法打开。现在无法进入废墟深处，望帮助。

（费立伟 <lw_f_cn@sina.com>）

8.《冰风谷》

○第三章无法打败蛇王，我的装备都是带有魔法性的，法师的魔法攻击无效……《游戏胜经3》介绍太简单，希望各位高手指点，谢谢

（龚安）

9.《新倚天屠龙记》

○我在蝴蝶谷不小心把蜂蜜、牛黄和血竭给自己吃了，哪位高人能指点小弟如何在不重新开始的情况下再得到上述3种物品？还有在武当得到的《太极拳谱》不知如何修炼？

（内蒙通辽　张玉锴）

10.《将军：全面战争》

○（正版）过去使用一直正常，但在安装了nvidia雷管3代驱动程序之后游戏就无法进行，每次一点击图标，屏幕画面就一黑，然后就退到Windows桌面。关闭硬件加速后游戏可正常运行，但我实在觉得画面太难看。我也下载了EA中文网提供的补丁，但没有用。望高手帮助解决。

11.《轩辕剑三》

○进入游戏后文字全是乱码，外挂中文平台可以正常显示。我先怀疑是不是安装了IE5.5的繁体补丁造成的，但删除后不但没有解决问题，游戏中的文字还全部逆时针旋转了90度。该游戏绝对是正版，请问是什么原因？我的电脑：AMD Duron600/Gigabyte CA－600plus(Riva TNT2 pro)/中文WinME，曾安装MSN Explorer，Microsoft Sidewider Gamepad软件，安装时均加入了新字体（供解答以上两问的高手参考）。

12.《凯兰迪亚传奇 III 玛尔寇的复仇》

○我在猫岛的丛林中迷了路，请问猫岛丛林中的道路有无规律可循，如何找到Fluffy？哪位有该游戏的攻略行行好麻烦邮一份吧！感激不尽！

(tom_zhap@sina.com)

13. 使用键盘死机

○小弟装机已有两年，但一直被一个问题困扰着，就是小弟我的电脑一直会因为使用键盘死机。如我在WORD里面打字，也许上手1分钟是好的，但突然之间就会死机；又或者玩某个键盘游戏时，运气好的时候，能一连玩上半个小时不死机，但运气不好的时候，键盘一上手就死机了。这个问题我请教过好多人，但至今仍未解决，希望各位大侠能救小弟于水深火热之中。我的配置是：P II 400/ASUS P3B－F/kingmax 64M/ASUS TNT 3400 16M/创新64/昆腾火球8.2M。

(Jacky)

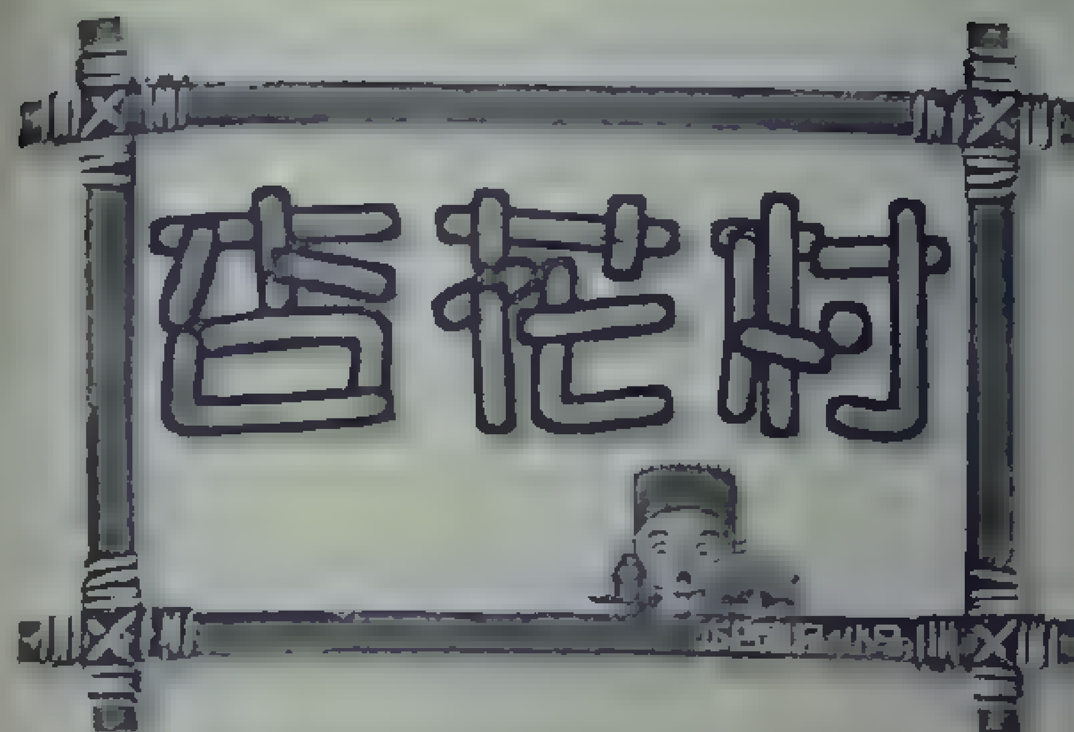
14.《射雕英雄传》(PS)

○来到宜兴，在破庙中救出了大强后，能去的店铺都开门了，宜兴的那户大宅的门也开了，但是只能和一个丫环和一个下人对话，以后就不知怎样进行下去了，望各位高手大侠赐教！（吴涛）

15.《口袋妖怪·蓝》(GB)

○如何获得56号妖怪？1,4,7号妖怪除了在博士那获得外还有其他方法吗？133号妖怪是否只有1只，如何获得？怎样使93号妖怪进化？此致礼！

（上海　杜磊）



有少数读者朋友反映：没有得到作为第2期杂志一部分的《石器时代》攻略白皮书”。我从来信中的描述分析，大致有这么几种情况：有的朋友去了就买，买了就走，走了才看，看了以后也就没时间或没心情再去报刊摊点查问；有的朋友当时发现或事后折返，书摊老板表示不知道——这个“不知道”的原因可能就比较多了。发行部的同事们表示在杂志封装外发时可以确保手册无一遗落，但在运输、批发乃至零售等环节出现的问题的确难以控制。日后我们将考虑更合理更稳妥的附送方式，以避免读者朋友们失望。大家在购买杂志前也请多留意一下封面的文字说明，挑大个的看：)。

下面为大家介绍本月小店的客人：

◆媒体的同行，一样在凌晨目光炯炯的同类（夜猫：）张穗军；

◆直言不讳，言辞辛辣，自带十年陈酿入场的酒鬼SAMURAI；

◆谁道人生无再少？怡然游戏，白首忘机的老玩家老朋友王兴东；

◆每次来信都提出宝贵意见，严谨挑剔的美食家thule；

◆对游戏曾经视而不见，陡见满园春色，不由心花怒放的史征。有请！

●俗话说：一年之际在于春，一天之际在于晨。前句我认为非常正确，后句不敢苟同。现在已接近午夜2点，我精力充沛，放下手中刚忙完的活儿，感觉还有过剩的劳动力，想为贵刊的老朋友写点、谈点什么。反正闲着也是闲着，一天之际在凌晨嘛。

从95年起我就开始阅读贵刊，最初的期刊我都珍藏着，有空翻出来看看，令人冲动的游戏、精美的图片又跃人眼帘，感觉非常亲切，像又沉浸在虽然没有计算机、游戏机却同样被游戏内容深深吸引着并憧憬有个美妙未来的美好时光里。那些连绵的日子成了记忆中特美好的堆栈。

计算机现在我有了，游戏机也就没有必要添置了，就像贵刊由《家用电脑与游戏机》变为《家用电脑与游戏》一样，电脑与游戏占据了我们的生活并带来了欢乐；同样，阅读贵刊也使我增添了无穷的知识与欢乐。就像现在大家没事拿“老编”来调侃，自己也喜欢把建议、意见、纸团、饭团什么的往店中扔。遥想当年杏花村刚一开张就广泛采纳五湖四海“闲人愆士、能攻桥匠”之建议，加上诸位付诸实施成就了欣欣向荣的今天，不容易啊，这是编辑、作者、读者共有的美好果实。

玩游戏、上网、看电脑书，没事去杏花村“发泄”一下……原来生活并不寂寞和枯燥，只要你能发现这种文化现象，融入这种文化氛围；原来高科技并不是洪水猛兽、玩游戏并不会玩得丧志，因为“游戏是通往电脑世界的捷径”。

改版后的《家用电脑与游戏机》令人耳目一新。玩家讲武堂取代了硬件兵工厂，5个字变成了五个字，表面上看似换汤不换药，但我认为描述对象的内在联系却大不一样了。“硬件兵工厂”只讲硬件单方面的原理、特点及品质；“讲武堂”却强调武器与武艺，即硬件与软件的绝佳搭配了。要把一款硬件产品发挥至极，没有软件不行，否则还升级它驱动做何？撇开硬件大谈Quake III每秒跑到几十上百帧也是不现实或者干脆说是愚蠢的，因为id可不想因为任何一款显卡能满足他们的游戏而令他们下岗。在他们眼里只有显卡厂商围着他们游戏转的道理，如果你的显卡(qiǎ)跑Quake III达到每秒2帧，他们一定会说：“Oh，my GOD！年轻人，爱因斯坦的相对论被你的显卡证明是对的。”开个玩笑只是想说明硬件是计算机重要的躯体，软件则是他的灵魂。玩家讲武堂的定位就是希望众玩家通过各类硬件去展示经过自己的心得与实践面对应用软件进行处理及深度加工后的完美表现，也就是让硬件、软件合理、高效地结合起来，相互作用把硬、软件的潜力发挥到顶点。首期介绍了显卡与Quake III及其系统与配置文件的调整与运用，能过几款显卡演绎了一段让Quake III“生辉”的篇章。以后也可以在显卡范围内，介绍如何用多功能显卡构建家庭多媒体中心，实现双头显示的显卡在游戏中的配置；3D眼镜与显示器、显卡及VCD播放器的应用扩展等等。在显卡范围之外，更有廉价双声卡实现游戏多声道的配置；通过摄像头扫描仪与一些简单应用软件打造自己的音乐梦工厂、图像工作室；让促销买的打印机、扫描仪通过第三方软件的应用构造成复印机、传真机等。反正硬件新产品推陈出新、新老交替的速度是越来越快，光显卡有得说的，信手拈来就有一把，再加上网里值得参考的文章多如牛毛，恐怕每期《家游》里玩家讲武堂的文章必是精品中的精品了，否则怎能对得起老小几十万同胞？

因此，我建议能登上“讲武堂”的文章首先应是面对广大读者且应用面广泛的，能被大多数读者理解、运用并掌握的。此外，也不局限于介绍如何让硬件发挥到淋漓尽致，可以介绍如何让硬件与一些应用软件如绘图、音效、动画等的配合创造更美妙、逼真的听觉、视觉效果。玩家讲武堂里刊登的文章，尽量通俗易懂，少引用学科术语，但技巧性与技术含量应该高，能体现个人品味与心得的文章值得刊登。真实、可靠的数据与运行后的结果也是非常重要的，牛皮满天飞的纸上大谈兵只能让人感觉玩电脑可以去开一家“牛吧”。

我因此建议每隔一季度或半年进行优秀文章评选活动，让作者能够通过选票来得到一种鼓励和鞭策，也让读者把自己心中喜爱的文章投选出来，指导编辑去摘取适合大众口味的硕果，1年仅12期，通过编辑、作者、读者的共同努力，《家游》的每期定将呈现五颜六色的光芒。

如果诸位朋友在信里发现错字别字通假字、完全是"在（？）晨"的结果，故请见谅，见谅…… 贵州凯里 张艳军

●来来来，小马兄，新年大吉，浦你两盅……）刘玄德还三顾茅庐呢！我凭什么不能"进宫"？据说泼冷水能够使人清醒，所以我就准备泼几盆，小马你可要作好心理准备

像nVIDIA以1亿1千万美金并购3dfx这件业内大事为啥不放在新闻区报道而只是在"讲武堂"轻描淡写呢？该不会是疏忽吧？还有，新闻报道中有关《星球大战》网络版的那个，SONY娱乐明明是SCE嘛，咋就成了SOE？怪哉！要是我孤陋寡闻抑或老年眼拙，您就当我的话没说好了

硬件天师Chance大人也委实没必要殚精竭虑地为××产品在××游戏中跑××frame而充当硬件厂商的免费测试员（精神可嘉，大家鼓掌）。一个实实在在的产品（主要是显卡）又怎么能被一些"实实在在"堆砌起来的数据所一笔肯定或封杀呢？数据最无聊，数据也最有说服力，但数据绝不是一切！有时候我就觉得现在充斥视野的那些数据是不是带有些病态。早在去年年初，我的几位朋友就曾在256MB＋32MB VRAM＋DUAL SCSI CDROM＋磁盘阵列的PⅢ XEON上测试过一些游戏，但效果不甚好，因为显卡是专业图形领域的，不是用来玩游戏。但你绝不会因此而说这样一台机器在当时不好，同样，MAC POWER系列也不会说因为能否玩游戏而低下她高贵的头颅。INTEL撤了，TRIDENT、S3转产，紧接着3dfx被并购，仅剩ATI苦苦支撑。你也许会说还有Matrox，但她也主要是针对专业图形设计人员，而不是极少数烧晕头的PCGAME狂热分子。套用S3发言人的话："除了铁杆玩家，没人会再投资升级显卡，目前的配置足够用户使用很长时间和满足日常需要……所以，我们计划不再生产显示卡。"

同时我也真为那些迷信广告而大呼上当的玩家感到可悲，SEEING IS BELIEVING！无论做什么事，总不能让别人牵着鼻子走吧，而要有自己的真知灼见。譬如说在《星际》中让人牵着鼻子压着打那可是致命的啊！还有，一个很现实的例子就是：仔细看看INTERNET尖端100与国内权威排行榜之间的差异，你就会发现东西方文化在游戏上的直接反映就是——众口难调呀！唉，《仙剑2》，残念……《突出重围》、《职业杀手》好吗？但为什么在国内玩家中得不到认可，原因很简单，针对群体和国情不一样嘛！老外还不知道《仙剑》为何物呢！FF9好吗？我怎么就是看不上眼呢（不过我承认旋律很优美）？即便是广告做得天花坠地，即便《家》给评价五颗星的"必玩游戏"——嘿嘿，我就是不玩，气死你！

《仙剑》、《星际》、《帝国》的广告铺天盖地了吗？不见得吧，可知名度怎么这么大？我想95年《仙剑》诞生那阵子，业界还没有流行什么"无与伦比的即时光影效果"，×× 万个POLYGON"和什么"超大容量××CD"（我晕）之类令玩家作呕的字眼呢。国内稍有资历的玩家一定记得糟糕透顶的《血狮》和BUG漫天飞的《三国演义2》吧，其宣传攻势直逼好莱坞进口大片，可下场如何我不说你们也知道。也就是在那时，中国的玩家好象逐渐变得理智与成熟起来（笑）。虚假的广告只能骗人一时，骗不了一世！与其把大把的资金用在吹捧上面倒不如认认真真做出一款好游戏回报玩家来得实际。游戏公司看中的只是玩家瘪瘪的荷包，那玩家图的又仅仅是什么呢？有时候，人的口甚至比因特网都传得快，而真理亦掌握在少数人手里。

你说好，他说好，我笑世人忘不了；

这不好，那不好，商业味道太浓了

现在周围的人不是在考研升仙就是炒股赚大钱，仅有的一部分人正津津有味地玩扫雷和《仙剑》（DOS版），还边玩边嘟囔："你那是玩，我这也不也是玩？"活脱脱把你给气死。更有一批抱着"P爱死2"的人整天在我面前招摇……唉唉，为PC GAME默哀3分钟。

"游戏有益身心，沉迷有害生活"、"吸烟有害健康？"……罗里罗嗦、婆婆妈妈、絮絮叨叨，烦不烦啊（呵呵……）？不过说句实在话，我倒很想见识一下口中念念有词，挥舞酒瓶杀将过来的老编是个啥样子。 山东 SAMURAI

●久违了，《家游》！1月15日，是沈阳近百年来最冷的一天，最低气温达到零下33℃。早饭后，我和老伴到街上置办年货。当走到一个书亭时，往里一看，新世纪第一本《家游》出版了，便立即买了一本，边走边看。老伴说："别看了，小心滑倒！"我连声说："好，好。"老伴当是我答应她的提醒，其实我是说这本《家游》太好了。

真的太好了。一年不见，《家游》长大了，长美了，长得叫人认不出来了。说起与《家游》久违了一年，这引起了我一段"痛苦"的回忆：本来，自打《家游》创刊时起，快到退休年龄的我，就成了《家》的忠实读者。退休以后，更与《家游》保持着比较密切的联系。在1996年年终问卷调查中，我还得了个一等奖！1997年第4期还在"家有裕兴"专版里刊登了我的一篇文章。那么："痛苦"在哪呢？当时，我有一台世嘉MD，后来又换了一台土星，可《家游》介绍TV游戏的文章越来越少。不买吧，每期还有那么一点TV游戏文章"勾"着你；买吧，又不能"物"尽其用。当时《家游》也在为刊物的定位不断探索。我曾给《家游》提过一个建议：即把刊物的名称改为《家用电脑游戏》，由于这个"机"字，《家》中每期多少还得有点TV游戏的内容。而这方面的文章太少，更是由于MD、SS走向"穷途末路"，到了2000年我便忍"痛"与《家》拜拜了。

事情到了20世纪最后一年的年末，有了新的转机。其实，拥有一台自己的电脑，是我多年的梦想。老伴看出了我的心事，劝我说："喜欢一辈子了，买！咱又不是买不起。"几个孩子也都积极支持，懂电脑的女婿又陪我和老伴去电脑城选购。就这样，我终于圆了电脑梦。我买的这台兼容机，你看，微星6309主版，CⅡ600的CPU，128M内存，20G硬盘，ATI显卡，优派17寸纯平彩显……还算可以吧？这台电脑将满足我的四大主要用途：一是文字处理，二是玩游戏，三是看DVD听CD，四是能上网。

由于有了家用电脑，我的第一个愿望就是把《家游》请回家。当我把今年第1期《家游》拿回家，和我保存的《家游》1994年合订本放在一起时，顿时感到《家》的变化、进步太大了，如今，《家游》完全可以"冲出亚洲，走向世界"了。

为了办好《家游》，提点不成熟的建议：

一是刊物能尽量照顾到不同层次的读者。用外文的地方，最好配上中文，如攻略手记中的《古墓丽影历代记》等。有的游戏中的外文名字，太不好记，最好在括号中注明中文名字。

二是在排行榜中，能增加游戏类别这一项，以供选购时参考。

三是刊物在重点介绍电脑游戏软件的同时，也应适当介绍一些其它文化娱乐性的软件。

四是进一步办好杏花村这个栏目。凡是进"村"的，大都有点"酒瘾"，所以说，这个栏目是《家》联系广大读者的桥梁。建议这个栏目能否再分几个子栏目，否则，密密小字一拉到底，版面不活，看起来也费劲。比如开辟几个小版块"一吐为快"、"内部秘闻"、"紧急求救"……把"酒店"办得更火，大家都来光顾，保管你发财！

久违一年，今又重逢，几点建议，仅供参考。

爱玩又不会玩的老"玩"（顽）童，65岁退休干部 王兴东

●好久没有给《家游》写信了，先祝各位小编过年好。新世纪的杂志已经看到两期了，决定发表一些不成熟的意见。

首先是"玩家讲武堂"，我认为这就是以往的硬件兵工厂、PC工具箱和网络港口的合体版。总体感觉还是不错的，而且页数我觉得就控制在这个数量就最好，千万不要再加了。一本杂志最忌贪多嚼不烂，《家游》作为众多读者心目中"中国第一电脑游戏杂志"一定要保持原有的风格，不能随便跟改版之风（各位小编可以去《新潮电子》的网站看看他们改版舍弃老读者的下场，在读编往来论坛已经被骂得不成样了）。再一个既然叫"玩家讲武堂"，那就应该贴近玩家，虽然把名字中的"游戏机"改成"游戏"了，但对最新的家用机（如XBOX）或是各类模拟器多一些介绍我想没有人会反对的。

这期我最伤心的就是文渊阁栏目竟然被暂停了一次，我买《家游》已经有许多年了，最爱的栏目就是文渊阁了。虽然不是每一期的文章我都喜欢看，但她是《家游》富有特色的老栏目了。每次看到她就使我想起这些年来和《家游》一起度过的美好时光。我之所以每期不落的买《家游》就是因为我不能割舍那些熟悉的标题和小编熟悉的话语。一本杂志只有具备让老读者留恋和叫新读者眼亮的特色栏目才能长盛不衰。关于文渊阁的稿件来源，我认为不是什么难题，中国有许多出色的游戏小说或是同人志作者，像#$%^等（我记不大准作者的名字又懒得去查），很多游戏报刊都登过他们的文章，我想这样的好玩家作者应该不少。《家游》不要有门户之见，应该以广大读者为重（个人想法，如有不妥敬请见谅），让文渊阁成为《家游》的招牌栏目。

这期的《石器时代》攻略白皮书让人眼睛一亮，不过我认为好的形式也要有好的题材。《石器时代》是好游戏，不过好象《博德之门》或《生化危机3》更需要这样一本小册子，但这只是我个人观点，可能已经有很多人爱上这游戏了也说不定。

想想也真是对不起，作为一个老读者我仅有的几次写信和mail都是挑毛病的。不过我对《家游》的爱是不会变的。

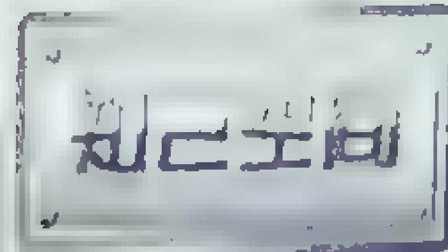
thule

●大家好，现在我正怀着激动的心情给你们写这封信。说实话，与《家用电脑与游戏》相识时间并不长，但自从看到她以后，就即刻被她诱人的价格、丰富的内容和精美的印刷所吸引（打住，别拍马屁了：）

以前上大学的时候，老是看着寝室的同学相约一起去打电脑游戏，有时还翘课或者通宵打游戏，经常两眼通红、神志不清地回寝室，我便认为这是自甘堕落、不求上进的典型代表，发誓自己绝不能像他们一样"沉沦"下去。结果，自己真的很守诺言，大学4年没有迈进电脑游戏室一步。可是我不得不承认一点，那就是虽然我那些室友们的成绩不如我，但是他们的计算机水平却远远超过了我，让我万分惭愧，同时也深感计算机水平的不足带给自己的不便。不久前自己终于有了一台朝思暮想的电脑，可看着空空如也的硬盘，除了寥寥一些应用软件，其余的该拿什么填充呢？这时，我终于下决心安装游戏了，可才发现原来自己对游戏是一窍不通，什么游戏流行、什么游戏好玩全不知道，结果装了一大把游戏比如《虚拟人生》、《恐龙危机》、《古墓丽影》、《红色警戒》、《星际争霸》，看着漂亮的游戏画面，听着震人心魄的音响，却根本不知道如何玩，还有什么比这更让人痛苦呢？所以我下决心不能再这样下去了，买了一大堆游戏攻关宝典之类的书籍刻苦钻研，开始了我学玩游戏的新篇章。

现在我才明白为什么当年的大学室友们那么执著地喜爱游戏，以致冒着功课不及格的危险还顽强奋战，原来电脑游戏的世界是如此奇妙。想当初寝室里堆满了诸如《家用电脑与游戏机》之类的电脑游戏杂志，我却视而不见，现在想起来，真是"曾经有一本珍贵的杂志放在我面前，我没有好好珍惜……"给我印象最深的就是在刚开始玩《剑侠情缘2》的时候，那时根本不知道这种游戏是有剧情的，所以看那一段段的人物对话头就大了，还没开始玩就退出了游戏。直到有一天，我耐着性子看完了人物的一段对话，才发现原来这是一个情节曲折而言语搞笑的武侠故事，真的就像在读武侠小说似的。当南宫飞云在游戏开始不久后救出了被囚禁的女子时，突然响起了古典韵味的中国乐曲，当时立刻有一种说不出的奇妙感受，仿佛自己也"身在此山中，云深不知处"了。不好意思，说了这么多与杂志内容无关的话，实乃这些都是自己心中所想，说出来与你们分享我的感受，一个初级游戏迷的感受。

对于杂志，我没有更多的意见，当然希望以后能介绍更多的新游戏以及攻略，还有在国内不常见的国外游戏，以使我们读者的眼光更加高远。我还有一个小要求，可不可以把每期杂志目录中介绍的游戏按照类别进行划分，这样使层次更加清楚，也使得喜爱不同类型游戏的玩家能更快地找到适合自己兴趣的游戏介绍。非常喜欢《家游》的风格，内容丰富适用，没有废话，是我学习游戏的好帮手。希望你们能保持这样的特色，继续为读者刊登更多的好游戏介绍。 湖北黄冈 史征



给我一个空间，很多人走过，[illegible]

[illegible]
找到朋友！

王博(♂31)
昵称：王牌
星座：狮子
地址：北京海淀区 [illegible] 143号
邮编：100086
E-mail：ace2000@263.net
电话：010-62114674
留言：电脑界中老手，"驾龄"十年，以中会友，[illegible]上叙"友谊"

侯小萌(♀21)
星座：水瓶
爱好：游泳，绑排，读书
地址：北京市海淀区车公庄西路19号外文印刷厂某电室转侯小萌
邮编：100044
E-mail：hxm_8028@163.com
OICQ：34418744
留言：我珍惜每一位与我相识的朋友，希望和他们共同探讨人生，钻研电脑知识，也愿和网络高手相互切磋技艺。朋友，且行且珍惜

赵岳(♂17)
昵称：andyzhao
星座：金牛
爱好：足球，上网，PC Game
地址：广东省英德市望埠国家女足训练基地(深圳平安队)
邮编：513047
E-mail：andyzhao999@sina.com
OICQ：606562
留言：我是一个热衷于足球事业的天津人，现效力于深圳平安少年队。电脑是我的第二爱好，也想有朝一日能与什么CEO。自认是一名网虫，PC Game就更没的说了。我很喜欢听后街男孩和羽·泉的歌。真诚希望能有和我志趣相投的男孩、女孩与我联系，我期待着你们，愿友谊地久天长！

袁成彪(♂19)
昵称：天才X
星座：天秤
爱好：篮球，电脑，音乐，文字
地址：华中农业大学00'环境3班086#
邮编：430070
E-mail：michael0000@263.net
OICQ：14748635
留言：我喜欢简单，用天才叫我最简单，所以我喜欢；也有人叫我猫，那感觉有点复杂，所以我不太喜欢；可朋友们叫我阿猫，我却欣然，所以你也可以叫我阿猫

白雷柔(♀17)
昵称：TiTi
星座：魔羯
地址：浙江宁波明德中学计算机(一)班
邮编：315040
OICQ：23390366
留言：我是一个快乐的女孩，平时喜欢聊天、交友，最喜欢看日本动画，酷爱日、韩歌曲。愿意把我的快乐与志同道合的你一同分享。放飞你手中的信鸽，架起我们之间的桥梁吧！

易寒(♂18)
笔名：杜宇
地址：云南省蒙自县武警八七五四部队六十二分队
邮编：661101
E-mail：[illegible]
OICQ：26061133
留言：我来自人民的警营，有着火热的心。我同你一样是超级电脑迷，同你一样渴望朋友。不论我们相距千山万水，我们的心永远在一起。我等着你的来信，来探索我心灵深处的秘密

王鑫(♂17)
爱好：电脑，历史
地址：上海市杨浦区市屯四村147号202室
邮编：200438
留言：我是一个很会花时间的女孩，利用时间去认真地做好每一件不务正业的事情，用时间等待你们的来信

于亮(♂17)
昵称：净臣
星座：牡羊
地址：山东淄博齐鲁石化二中高二(3)班
邮编：255436
E-mail：silvershark@163.net
OICQ：21172272
留言：嗨，亲爱的玩友们！在广阔的PC Game世界里孤军奋战的我，就像《星际》里机枪兵身边缺少一位医疗兵那样，也缺少一位可爱的"战友"。难耐寂寞的我需要你们的支持，如果你对《星际》、《暗黑》、《英雄无敌》、《生化危机》感兴趣，那就快跟我联络吧！

王晓雷(♀17)
昵称：小雷
星座：双鱼
爱好：看小说，跑步，听歌，交友
地址：辽宁鞍山市铁西区第一职业中专电子商务一年四班
邮编：114014
留言：天空很大，有缘的人很少。我希望有缘的男孩和女孩给我来信，我会很快乐！

刘锋(♂20)
绰号：橡树
星座：天秤
爱好：与游戏有关的一切
地址：天津市塘沽区大梁子南卫里5栋2门102室
邮编：300455
留言：我活泼开朗，外向好动，有时为了玩可不吃不睡。我认为人生如果没有游戏，那么生活就不再那么丰富多彩。就因为这点，朋友们有时说我神经兮兮的，我是不是很可爱呢？如果你我有共同的地方，别犹豫，拿起手中的笔，给我来信吧！一起去研究游戏的精彩所在！

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免金钱、借贷等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

2001年第1期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：
很好 78.92% 一般 20.31%
不好 0.77%

读者对本期封面的印象：
很好 59.56% 一般 37.53%
不好 2.91%

读者最喜欢的文章：
1. 文湖阁：噩梦晨曲(30%) 作者：李楚凡
2. 玩家讲武堂：雷神之锤Ⅲ终极优化指南(26%) 作者：沉思
3. 攻略手记：突袭图解三军战术指南(9.8%) 作者：Diablo Ⅱ

2001年第1期幸运读者名单

安徽	沈志勇	贵州贵阳	陈 霁
重庆	陈 岭	天津	孙家铮
浙江义乌	吴立伦	广东韶关	谢 江
上海	侯惠明	湖北荆门	李小波
江苏苏州	狄星宇	河南安阳	梁 柱
上海	任 捷	湖南株洲	谢星星
辽宁大连	董梦龙	上海	卜庆国
湖北黄石	王永晖	上海	李 建
上海	张翔鸣	北京	刘 钰
四川宜宾	陈 强	北京	申 克
江西赣州	吴继辉	吉林长春	林 翀
河北石家庄	朱楠	江苏连云港	汪翔
河北秦皇岛	刘燕璋		

2001年第1期"玩家讲武堂"新年有礼活动获奖名单

①Matrox G450显卡
(中科实业集团(控股)公司提供)
天津 程伟 广西北海 谭永炬
②GLADIAC GeFORCE2 MX显卡
(艾尔莎国际科技提供)
江苏无锡 薛宏辉 上海 黄玫
③ATI RADEON显卡
(冶天科技股份有限公司提供)
河北唐山 王伟

2001年第1期"大白鲨增效猫"有奖问答获奖名单

一等奖(各获得霹雳型大白鲨调制解调器1部)
山东莱芜 杜心宁 江苏无锡 周丰
陕西西安 魏晓华

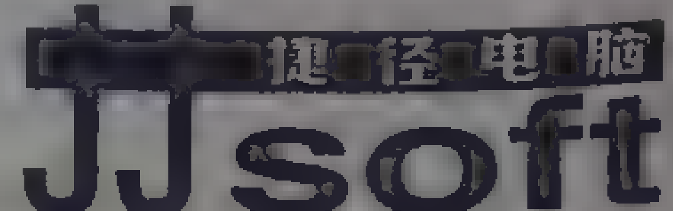
二等奖(各获得大白鲨Ⅳ增强型光驱1部)

广西南宁	梁 潜	山东济宁	王 冬
浙江杭州	庄晓勃	北京	李玉海
湖北武汉	刘 毅	四川成都	林剑远
北京	杜夏歆	江苏徐州	汤 勇
江苏南京	戴冰松	黑龙江	肖 博

三等奖100名
(各获得精美礼品1份，限于篇幅在此省略)

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供
欢迎加盟捷径俱乐部
欢迎加盟捷径营销网络



《魔法时代》漫画有奖比赛获奖名单

经过两个月的紧张角逐，《魔法时代》漫画大赛的优胜者终于在众多参赛选手中脱颖而出了。^^本次活动得到了广大玩家的踊跃参与，也给了我们继续主办这样的比赛活动的信心。所以，没有拿到奖的朋友们也不要灰心哦，我们相信下次的获奖名单中一定会有你的。本次比赛获奖名单如下：

一等奖：上海 余孝贞
(赠与2001年全年杂志以及《暗黑破坏神2》和《魔法时代》游戏各1套。)

二等奖：湖南 骆凯　新疆 李晓楠
(赠与2001年全年杂志以及《魔法时代》游戏1套。)

三等奖：吉林 金承英　陕西 李平平　贵州 曾实
(赠与《异度空间》和《魔法时代》游戏各1套。)

纪念奖：安徽 姜文天　上海 王怡亮　浙江 李欣　江苏 高杲　天津 董文岳
(赠与《魔法时代》游戏1套。)

* 以上奖品均由捷径公司提供。

上期最佳作品：湖南黑羽的《星空的背后》

▼ 新疆 李晓楠



[illegible]

▲ 上海 余孝贞

► 湖南 骆凯





◀《绝色妖娆》 上海 周佳卿

石子：好艳哦！:O 不过好象色都没怎么笑过耶，好有个性哦！



▲《真·草稚京大蛇稚》 无锡 刘知韬

石子：京啊，你举着那烂布条干啥？OO

京：……（握拳～流汗～～～）

石子：啊，了解！

京：……?!（继续流汗～～～～）

石子：为了让大家知道你练就了铜头铁面功，所以把擦脸手巾拿出来展示。～～～

京：@%#8*& ～!!（昏倒！虚脱中～～～～）



▶《色 vs. 霸王丸》 湖南 刘劲

石子：可怜的霸王丸只露了那么一小脸。:P

霸王丸：哎，被人家用剑指着，能露只眼睛就不错啦，不信你来试试。V:(



◀《暗黑破坏神X》 河南 蜘蛛虫

石子：Diablo好可怜啊，一二代里被人拿刀追着砍，到了第十代，还要挨枪子儿……:O

天人互动
Tel.010-64895388



劲爆的海上历险

海狗 Sea Dogs™

An Epic Adventure At Sea

海狗 Sea Dogs™

An Epic Adventure At Sea

零售价50元整

17世纪中叶，欧洲列强为了争夺加勒比海海上控制权展开了激烈的斗争。玩家可以选择为法兰西、西班牙或英格兰效劳，甚至也可以做一名胡作非为的海盗，并且能随时改变初衷，投靠其他国家。如果选择做了海盗，也可以放弃犯法生涯，加入任何一方。游戏以高质量的画面、声效生动再现了激烈的古代海战，玩家不仅可以感受到航海冒险的乐趣，还可以获得相关的历史知识以及大量古代欧洲船只方面的知识。

率领你的舰队出征





- 高自由度的角色扮演游戏，既可以按部就班地发展情节，也可以随心所欲地经历你的航海生涯
- 20余种各式各样的商船和战船
- 逼真的海战，多样的攻击方式
- 可以与对方船长进行关系到整个舰队生死命运的单打独斗
- 真实的自然界气候可以影响攻击效果甚至战斗结果







海狗 Sea Dogs
An Epic Adventure At Sea

Bethesda SOFTWORKS INC
a divion of Zenimax Media Inc.

ZeniMax MEDIA INC.

Virgin INTERACTIVE

天人互动
Tel.010-64895388

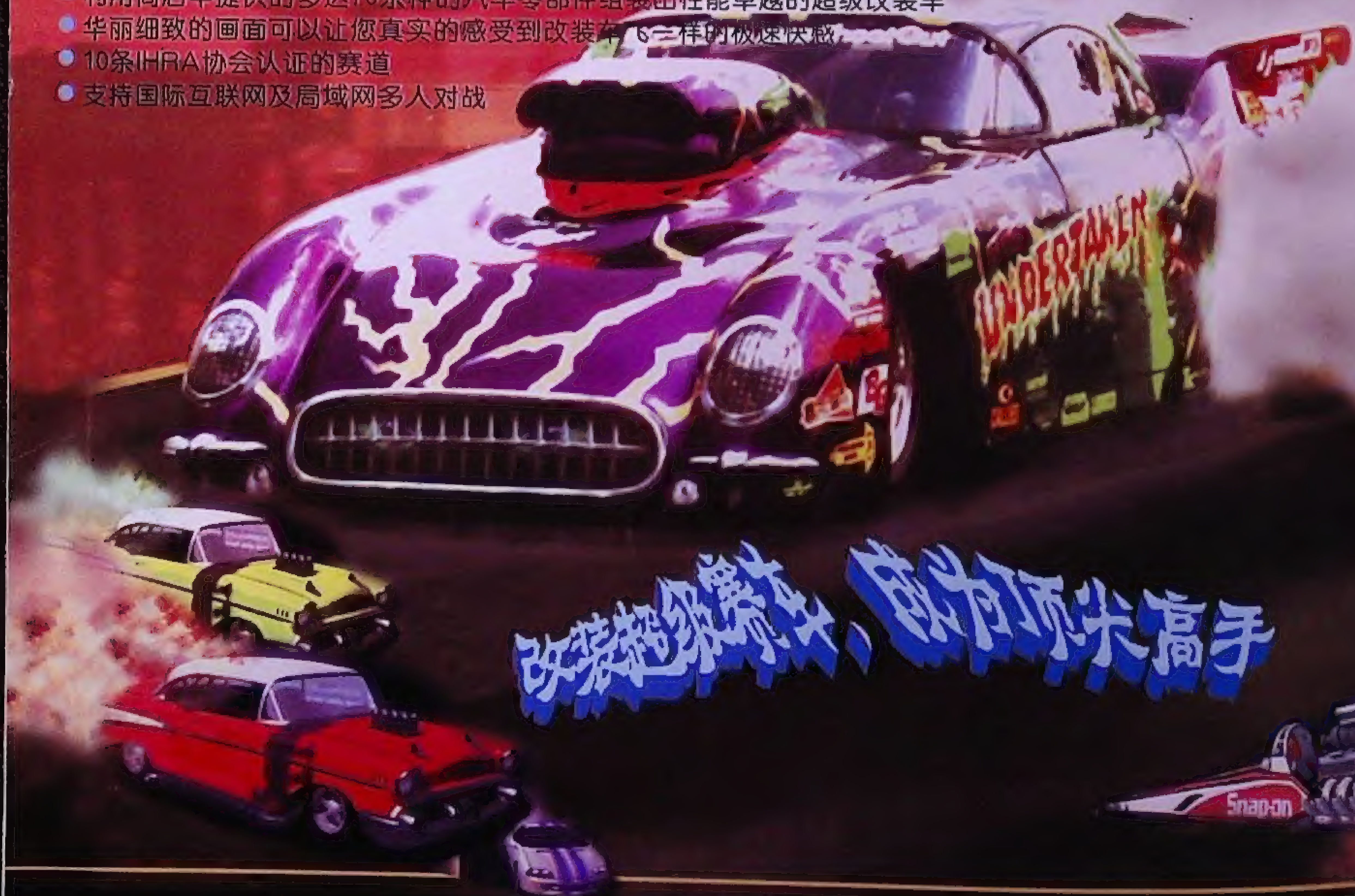
Bethesda Softworks Presents

IHRA 改装车大赛

MOTORSPORTS

HRA是美国改装式高速汽车协会的简称，在这个游戏中你可以挑选你中意的一辆改造后的拖车，同对手进行公平的竞赛，根据成绩得到相应的奖金，从而可以购买零配件以提高汽车性能。在这过程中，不仅可以满足广大汽车爱好者兴趣爱好，而且从中可以了解许多有关汽车方面的知识。游戏提供了25场IHRA赛事，可以同John Force、Kenny、Bernstein、Ron Capps、Jerry Toliver和Joe Amato这样的世界顶级车手同场较量，还有30个车队等着可以挑战。

- 50余种改装车可供您选择，而且自行对这些车进行改装，因此变化无穷
- 利用商店中提供的多达70余种的汽车零部件组装出性能卓越的超级改装车
- 华丽细致的画面可以让您真实的感受到改装车飞一样的极速快感
- 10条IHRA协会认证的赛道
- 支持国际互联网及局域网多人对战



Bethesda SOFTWORKS INC a division of ZeniMax Media Inc　ZeniMax MEDIA INC.　Virgin INTERACTIVE　天人互动 Tel 010-64895388

中文网站全新改版，敬请留意：www.microstar.com.cn

显卡与主板就象是一对拍档，只有配合默契，才能取得佳绩！

协作无间　源于深入了解

作为全球一流的主板厂商，微星科技凭借对主板甚至整个pc系统的深入了解，设计制造的显示卡具有更高的稳定性与兼容性，同时选用值得信赖的高品质零部件，更绝无欺骗用户的remark行为，选用微星显卡，得到一份放心。



微星-StarForce815
- nVIDIA® GeForce2 GTS™
- 32M DDRAM
- 配合子卡可支持电视输出 (TV OUT)



微星-StarForce817
- nVIDIA® GeForce2 MX™
- 32M SDRAM



微星-MS-8806
- nVIDIA® RIVA TNT2 Pro
- 32M SDRAM



微星-MS-8808
- nVIDIA® RIVA TNT2 M64
- 8M/16M/32M SDRAM



微星科技

技术服务热线：
上海 电话：021-62485099　深圳 电话：0755-2126946
北京 电话：010-88096154　成都 电话：028-5232380

GENUINE 捷元
北京 电话：010-62624614　南京 电话：025-3363936
上海 电话：021-62407267　深圳 电话：0755-2442211
沈阳 电话：024-23966999

霹雳风暴

第三波



